

## PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11) Publication number : 2003-190637

(43) Date of publication of application : 08.07.2003

(51) Int.CI. A63F 13/10

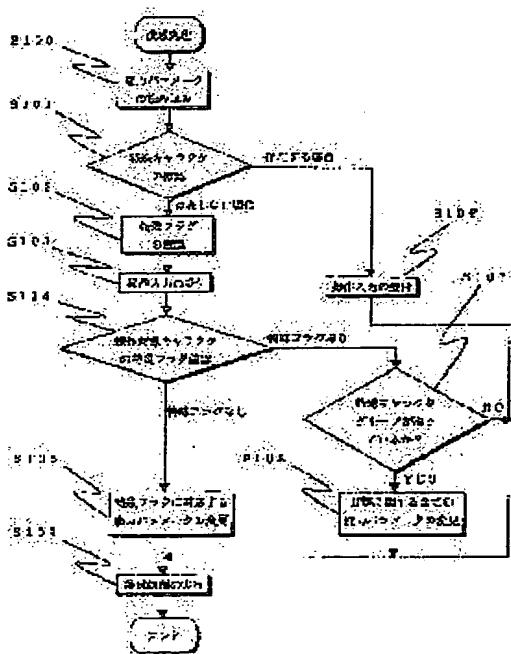
A63F 13/00

(21) Application number : 2001-401589

(71) Applicant : SQUARE CO LTD

(22) Date of filing : 28.12.2001

(72) Inventor : NAKAZATO YOICHI

**(54) READABLE RECORDING MEDIUM ON WHICH VIDEO GAME PROGRAM IS  
RECORDED, VIDEO GAME METHOD, VIDEO GAME DEVICE, AND VIDEO GAME  
PROGRAM****(57) Abstract:**

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To provide a video game of which the theme is a team sport wherein the degree of freedom for the setting of capability parameters which are allotted to player characters is increased.

**SOLUTION:** Whether a special character to whom a special flag is allotted belongs to a group (team) or not is judged (S101). When the special character belongs to the group, capability parameters which are allotted to the player characters are changed. Also, when the capability parameters are allotted to the player characters who join an event, a plurality of capability parameters related to the event, which are allotted to the special character are changed (S108). If not, the capability parameters for the player characters other than the special character, which are the capability parameters corresponding to the special flag are changed (S105).

**LEGAL STATUS**

[Date of request for examination] 22.03.2002

[Date of sending the examiner's decision of  
rejection]

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2003-190637

(P2003-190637A)

(43)公開日 平成15年7月8日(2003.7.8)

(51)Int.Cl.<sup>7</sup>

A 6 3 F 13/10  
13/00

識別記号

F I

A 6 3 F 13/10  
13/00

テーマコード(参考)

2 C 0 0 1  
A  
P  
R

審査請求 有 請求項の数30 O L (全 25 頁)

(21)出願番号 特願2001-401589(P2001-401589)

(22)出願日 平成13年12月28日(2001.12.28)

(71)出願人 391049002

株式会社スクウェア

東京都目黒区下目黒1丁目8番1号

(72)発明者 中里 洋一

東京都目黒区下目黒1丁目8番1号 アル  
コタワー 株式会社スクウェア内

(74)代理人 100062007

弁理士 川口 義雄 (外5名)

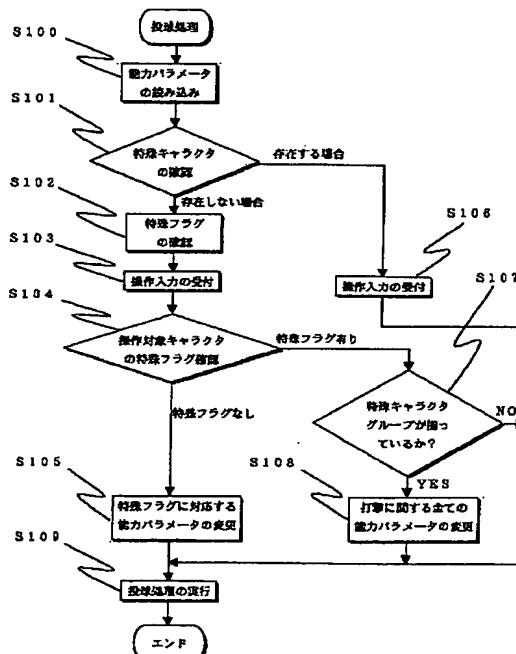
F ターム(参考) 20001 AA00 AA05 BB07 BB10 BC00  
BC10 CA01 CB01 CB04 CB06  
CC08

(54)【発明の名称】 ビデオゲームプログラムを記録した可読記録媒体、ビデオゲーム方法、ビデオゲーム装置、及びビデオゲームプログラム

(57)【要約】

【課題】 選手キャラクタに割り当てられる能力パラメータの設定の自由度が高められた団体スポーツをテーマとするビデオゲームを提供する。

【解決手段】 特殊フラグが割り当てられた特殊キャラクタが団体(チーム)に属しているか否かの判断を行い(S101)、属している場合には選手キャラクタに割り当てられた能力パラメータの変更を行うものとし、イベントに参加する選手キャラクタに能力パラメータが割り当てられている場合には特殊キャラクタに割り当てられた当該イベントに関連する複数の能力パラメータの変更を行い(S108)、そうでなければ特殊キャラクタ以外の選手キャラクタの能力パラメータであって、特殊フラグに対応する能力パラメータの変更を行う(S105)。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 複数の選手キャラクタにより構成されるチーム間の対戦が展開される団体スポーツゲームを実行させるためのビデオゲームプログラムを記憶したコンピュータ読み取り可能な記憶媒体であって、

前記コンピュータに、

あらかじめ複数の選手キャラクタが用意され、前記あらかじめ用意された複数の選手キャラクタには一種以上の能力を示す能力パラメータが割り当てられるとともに、特殊フラグを割り当てられた特殊キャラクタが少なくとも一以上含まれており、プレイヤの操作に応答して、前記あらかじめ用意された複数の選手キャラクタを用いて前記チームに対して選手キャラクタの追加または削除を行う制御と、

前記団体スポーツゲームの進行に伴って、少なくとも一の選手キャラクタが参加するイベントを実行する制御と、

特定のチームに特殊フラグを割り当てられた特殊キャラクタが属する場合は、当該特定のチームを構成する選手キャラクタに割り当てられた能力パラメータを変更する制御と、

前記イベントに参加する選手キャラクタに割り当てられた前記能力パラメータ、又は変更された前記パラメータに従って当該イベントを実行する制御と、

当該イベントの実行に伴ってビデオ信号を変化させる制御とを少なくとも行わせるためのビデオゲームプログラムであることを特徴とするコンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

【請求項2】 前記能力パラメータを変更する制御は、前記イベントを実行するときに行われるものであることを特徴とする請求項1に記載のコンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

【請求項3】 前記能力パラメータを変更する制御は、実行中のイベントに参加している選手キャラクタに割り当てられた能力パラメータを変更するものであることを特徴とする請求項1または2に記載のコンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

【請求項4】 前記特殊フラグのそれぞれは、前記一種以上の能力パラメータのいずれかに相当する特殊キャラクタの能力パラメータを識別するために、少なくとも一種の能力パラメータとの対応関係が設定されており、前記能力パラメータを変更する制御は、チームに属する特殊キャラクタに割り当てられた特殊フラグと対応関係にある能力パラメータを変更するものであることを特徴とする請求項1から3のいずれか一項に記載のコンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

【請求項5】 前記能力パラメータを変更する制御は、同一の前記チーム内に前記複数の特殊キャラクタが属する場合に、前記複数の特殊キャラクタ間で自身の特殊キャラクタに割り当てられている特殊フラグで識別される

能力を示す、自身以外の特殊キャラクタに割り当てられている能力パラメータを変更させるものであることを特徴とする請求項1から4のいずれか一項に記載のコンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

【請求項6】 前記チームの少なくとも一部にはポイントが割り当てられてられており、前記選手キャラクタの少なくとも一部には獲得ポイントが割り当てられており、

前記選手キャラクタの追加または削除を行う制御において、前記ポイントが割り当てられたチームに前記獲得ポイントが割り当てられた選手キャラクタが追加された場合には、

コンピュータに、当該選手キャラクタが追加されたチームに割り当てられたポイントから、当該選手キャラクタに割り当てられた獲得ポイントを差し引く制御を更に行わせることを特徴とする請求項1から5のいずれか一項に記載のコンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

【請求項7】 前記選手キャラクタの追加または削除を行う制御において、前記ポイントが割り当てられたチームから前記獲得歩インチが割り当てられた選手キャラクタが削除された場合には、

コンピュータに、当該選手キャラクタが削除されたチームに割り当てられたポイントに、当該選手キャラクタに割り当てられた獲得ポイントを加える制御を更に行わせることを特徴とする請求項6に記載のコンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

【請求項8】 前記能力パラメータを割り当てる制御は、前記選手キャラクタに、それぞれ異なる能力パラメータを割り当てるものであることを特徴とする請求項1から7のいずれか一項に記載のコンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

【請求項9】 前記団体スポーツゲームが、実在の団体スポーツをテーマとするものであり、前記選手キャラクタの少なくとも一部に割り当てられる能力パラメータが、前記実在の団体スポーツに参加する実在の団体に登録された実在の選手の成績に基づいて定められていることを特徴とする請求項1から8に記載のコンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

【請求項10】 前記プログラムは更に、コンピュータに、前記選手キャラクタのそれぞれに名称、背番号、外観の少なくとも一つを割り当てる制御を行わせるビデオゲームプログラムであって、前記選手キャラクタに割り当てる名称、背番号、外観が選手毎に相違するものであることを特徴とする請求項1から9のいずれか一項に記載のコンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

【請求項11】 前記団体スポーツゲームが、実在の団体スポーツをテーマとするものであり、前記選手キャラクタの少なくとも一部に割り当てる名称、背番号の少なくとも一方が、前記実在の団体スポーツに参加する実在の団体に登録された実在の選手の名称、背番号と同

一であることを特徴とする請求項10に記載のコンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

【請求項12】 前記団体スポーツゲームが、実在の団体スポーツをテーマとするものであり、前記選手キャラクタの少なくとも一部に割り当たられる外観が前記実在の団体スポーツに参加する実在の団体に登録された実在の選手をモチーフにして作成されたものであることを特徴とする請求項10または11に記載のコンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

【請求項13】 前記団体スポーツゲームが、実在の団体スポーツをテーマとするものであり、前記特殊キャラクタの少なくとも一部に割り当たられる氏名、名称が、前記実在の団体スポーツに参加する実在の団体に登録されていない実在の人物の氏名、名称と同一であることを特徴とする請求項10から12に記載のコンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

【請求項14】 前記団体スポーツゲームが、実在の団体スポーツをテーマとするものであり、前記特殊キャラクタの少なくとも一部に割り当たられる外観が、前記実在の団体スポーツに参加する実在の団体に登録されていない実在の人物をモチーフに作成されていることを特徴とする請求項10から13に記載のコンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

【請求項15】 前記能力バラメータを割り当てる制御において前記特殊キャラクタに割り当てる能力バラメータは、前記特殊キャラクタ以外の前記選手キャラクタに割り当てる能力バラメータよりも劣ることを特徴とする請求項1から14のいずれか一項に記載のコンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

【請求項16】 前記能力バラメータを割り当てる制御は、前記特殊キャラクタに割り当てる能力バラメータと、前記特殊キャラクタ以外の前記選手キャラクタに割り当てる能力バラメータとの間に有意の差を設けるものであることを特徴とする請求項1から15のいずれか一項に記載のコンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

【請求項17】 前記特殊フラグが選手キャラクタに割り当たっているか否かをプレイヤが確認する制御を備えないことを特徴とする請求項1から16のいずれか一項に記載のコンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

【請求項18】 二以上の前記特殊キャラクタにより構成される特殊キャラクタグループが設定されており、当該特殊キャラクタグループを構成する全ての特殊キャラクタが特定チームに属する場合と、当該特殊キャラクタグループを構成する一部の特殊キャラクタのみが特定チームに属する場合において、前記能力バラメータを変更する制御における変更の態様が相異することを特徴とする請求項1から17のいずれか一項に記載のコンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

【請求項19】 二以上の前記特殊キャラクタにより構成される特殊キャラクタグループが設定されており、当

該特殊キャラクタグループを構成する全ての特殊キャラクタが特定チームに属する場合には、当該特殊キャラクタグループを構成する一部の特殊キャラクタのみが特定チームに属する場合と比較して、

前記能力バラメータを変更する制御における変更の程度が大きいことを特徴とする請求項1から18のいずれか一項に記載のコンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

【請求項20】 二以上の前記特殊キャラクタにより構成される特殊キャラクタグループが設定されており、当該特殊キャラクタグループを構成する全ての特殊キャラクタが特定チームに属する場合には、  
前記能力バラメータを変更する制御は、特殊キャラクタに割り当たされた複数の能力バラメータを変更するものであることを特徴とする請求項1から19のいずれか一項に記載のコンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

【請求項21】 前記能力バラメータを割り当てる制御は、前記特殊キャラクタに割り当てる能力バラメータと、前記特殊キャラクタ以外の前記選手キャラクタに割り当てる能力バラメータとの間に有意の差を設けるものであり、

前記能力バラメータを変更する制御は、前記有意の差を解消することを特徴とする請求項18から20のいずれか一項に記載のコンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

【請求項22】 コンピュータに、請求項1から21に記載のビデオゲームプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記憶媒体とは別個の媒体を通じて、選手キャラクタに関するデータを取得する制御を更に行わせることを特徴とする請求項1から21に記載のコンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

【請求項23】 コンピュータに、インターネットを通じて選手キャラクタに関するデータを取得する制御を更に行わせることを特徴とする請求項1から22に記載のコンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

【請求項24】 前記団体スポーツが野球であり、前記プログラムは、少なくとも投手キャラクタが参加するイベントが実行されるビデオゲームプログラムであり、前記能力バラメータを変更する制御において、前記投手キャラクタの投球に関する能力バラメータが変更されることを特徴とする請求項1から23のいずれか一項に記載のコンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

【請求項25】 前記団体スポーツが野球であり、前記プログラムは、少なくとも選手キャラクタによる打撃が行われるイベントが実行されるビデオゲームプログラムであり、

前記能力バラメータを変更する制御において、前記打撃を行う選手キャラクタの打撃に関する能力バラメータが変更されることを特徴とする請求項1から24のいずれか一項に記載のコンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

【請求項26】 前記団体スポーツが野球であり、前記

プログラムは、少なくとも選手キャラクタによる走塁が行われるイベントが実行されるビデオゲームプログラムであり、

前記能力パラメータを変更する制御において、前記走塁を行う選手キャラクタの走塁に関する能力パラメータが変更されることを特徴とする請求項1から25のいずれか一項に記載のコンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

【請求項27】前記団体スポーツが野球であり、前記プログラムは、少なくとも選手キャラクタによる守備が行われるイベントが実行されるビデオゲームプログラムであり、

前記能力パラメータを変更する制御において、前記守備を行う選手キャラクタの守備に関する能力パラメータが変更されることを特徴とする請求項1から26のいずれか一項に記載のコンピュータ読み取り可能な記憶媒体。

【請求項28】複数の選手キャラクタにより構成されるチーム間の対戦が展開される団体スポーツゲームにおいて実行されるイベントの進行を、当該対戦を行うチームに属する特殊キャラクタに割り当てられた特殊フラグに基づいて変更する方法であって、

あらかじめ複数の選手キャラクタが用意され、前記あらかじめ用意された複数の選手キャラクタには一種以上の能力を示す能力パラメータが割り当てられるとともに、特殊フラグを割り当てられた特殊キャラクタが少なくとも一以上含まれており、プレイヤの操作に応答して、前記あらかじめ用意された複数の選手キャラクタを用いて前記チームに対して選手キャラクタの追加または削除を行うステップと、

前記団体スポーツゲームの進行に伴って、少なくとも一の選手キャラクタが参加するイベントを実行するステップと、

特定のチームに特殊フラグを割り当てられた特殊キャラクタが属する場合は、当該特定のチームを構成する選手キャラクタに割り当てられた能力パラメータを変更するステップと、

前記イベントに参加する選手キャラクタに割り当てられた前記能力パラメータ、又は変更された前記パラメータに従って当該イベントを実行するステップと、

当該イベントの実行に伴ってビデオ信号を変化させるステップとを備える方法。

【請求項29】複数の選手キャラクタにより構成されるチーム間の対戦が展開される団体スポーツゲームを実行させるゲーム装置であって、

あらかじめ複数の選手キャラクタが用意され、前記あらかじめ用意された複数の選手キャラクタには一種以上の能力を示す能力パラメータが割り当てられるとともに、特殊フラグを割り当てられた特殊キャラクタが少なくとも一以上含まれており、プレイヤの操作に応答して、前記あらかじめ用意された複数の選手キャラクタを用いて前記チームに対して選手キャラクタの追加または削除を

行う手段と、

前記団体スポーツゲームの進行に伴って、少なくとも一の選手キャラクタが参加するイベントを実行する手段と、

特定のチームに特殊フラグを割り当てられた特殊キャラクタが属する場合は、当該特定のチームを構成する選手キャラクタに割り当てられた能力パラメータを変更する手段と、

前記イベントに参加する選手キャラクタに割り当てられた前記能力パラメータ、又は変更された前記パラメータに従って当該イベントを実行する手段と、

当該イベントの実行に伴ってビデオ信号を変化させる手段とを備えることを特徴とするゲーム装置。

【請求項30】複数の選手キャラクタにより構成されるチーム間の対戦が展開される団体スポーツゲームを実行させるためのビデオゲームプログラムであって、前記コンピュータに、

あらかじめ複数の選手キャラクタが用意され、前記あらかじめ用意された複数の選手キャラクタには一種以上の能力を示す能力パラメータが割り当てられるとともに、特殊フラグを割り当てられた特殊キャラクタが少なくとも一以上含まれており、プレイヤの操作に応答して、前記あらかじめ用意された複数の選手キャラクタを用いて前記チームに対して選手キャラクタの追加または削除を行う制御と、

前記団体スポーツゲームの進行に伴って、少なくとも一の選手キャラクタが参加するイベントを実行する制御と、

特定のチームに特殊フラグを割り当てられた特殊キャラクタが属する場合は、当該特定のチームを構成する選手キャラクタに割り当てられた能力パラメータを変更する制御と、

前記イベントに参加する選手キャラクタに割り当てられた前記能力パラメータ、又は変更された前記パラメータに従って当該イベントを実行する制御と、

当該イベントの実行に伴ってビデオ信号を変化させる制御とを少なくとも行わせるためのビデオゲームプログラム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、ビデオゲームプログラムを記録した可読記録媒体、ビデオゲーム方法、ビデオゲーム装置、及びビデオゲームプログラムに関し、特に、複数のキャラクタにより構成されるチームに団体スポーツを模した競技を行わしめるビデオゲームにおいて、現実との乖離を生じることなくチームの構成のバリエーションを高めることができるビデオゲームプログラムを記録した可読記録媒体、ビデオゲーム方法、ビデオゲーム装置、及びビデオゲームプログラムに関する。

【0002】

【従来の技術】プロ野球ゲームを模したプロ野球ゲームなどの団体競技（チームスポーツ）ゲームにおいては、ゲームの趣向を増すために、現実の世界において該当する団体競技を行っている実在のチームやそのチームに在籍する実在の選手をモチーフとしたキャラクタをゲームに登場させるとともに、当該実在の選手の成績などに基づいた能力パラメータを当該キャラクタに割り当てることにより、現実の選手の競技能力を模した個性や特性をゲームに登場するキャラクタに付与することが行われている。

【0003】例えばプロ野球ゲームにおいては、投手キャラクタにはスタミナ、持久力、回復力、球速、コントロール、変化球の切れなどのパラメータを、野手キャラクタには打力、長打力、技術力、走力、肩力などのパラメータを設定し、これらのパラメータに基づいて投手キャラクタが投じるボールの球速、制球性、変化球の変化の度合いや、野手キャラクタがバッティングを行う場合のミート率や打球の速度、方向、飛距離、あるいは、野手キャラクタが守備を行う場合のランニングの速度、肩の強さ、エラー確率などを制御することが行われている。

【0004】そして、上記の能力パラメータの値は、各キャラクタのモデルとなった実在のプロ野球選手の公式記録などに基づいて設定するものとすることで、登場するキャラクタのゲーム上での競技能力、あるいは、チーム（団体）の戦力をより忠実に現実のプロ野球を反映したものとし、これにより、実際のプロ野球選手やプロ野球チームをゲーム上で操作しているようなリアリティをプレイヤーに与えることが試みられている。

【0005】更に、所定の条件下、予めゲームプログラムを記録した記録媒体に登録されているキャラクタ、あるいは、他の方法、例えばインターネットを通じて入手することができるキャラクタを特定のチームに追加し、あるいは、特定のチームに属する特定のキャラクタをチーム編成から削除することをゲーム上で行いうるようになると、現実のプロ野球において行われている選手のトレードや入退団をもゲーム上で再現することを可能にし、これにより、より高いリアリティをゲームに付与し、あるいは、プレイヤーが強いチーム作りのためのチーム編成を任意に行うことを可能にして、戦略性の面でのゲームの楽しみを付加することが行われている。

【0006】ところで、このようなチーム編成を所定の条件の下で行いうるようとした団体スポーツゲームでは、チーム編成の対象となるキャラクタは、当然の事ながら、すべて現実の団体競技界で活躍している現実の選手をモチーフにして作成されることが通常である。

【0007】しかし例えは、その団体競技とは異なる競技を行っているスポーツ選手や俳優、歌手、芸能人、著名人、或いは映画などに登場する架空の人物やキャラクタなど、当該団体競技の選手以外の人物などをモチーフ

としたキャラクタをもチーム編成の対象とできる団体スポーツゲームを実現できれば、チーム編成における選択の多様性を高めることができる。

【0008】即ち、例えは魅力的な著名人をモチーフとしたキャラクタをゲームに登場させることで、従来からのユーザーに対するアピール度を高めることができることは勿論、従来ユーザーではなかった新たなユーザー層をも新規ユーザーとして取り込むことができる可能性もあり、そのような団体スポーツゲームは市場性の高い有力な製品となるものと考えられる。

【0009】しかしながら、当該団体競技の選手以外の人物などをモチーフとしたキャラクタをゲーム上のチーム編成の対象とした場合、当該キャラクタが当該団体競技の選手を模したキャラクタと同等の競技能力を有するような設定とすると、ゲーム上のリアリティを欠くこととなって、ゲームの興味を削ぐこととなりかねない。

【0010】その一方で、そのようなキャラクタの競技能力についても、実際の人物などの競技能力を忠実に反映させるような設定を行った場合は、当該団体競技の選手をモチーフとしたキャラクタとそれ以外のキャラクタとの間で競技能力の差が開きすぎることとなる結果、プレーの結果が歴然とするなど、ゲームの面白みが低下するという問題がある。

【0011】また更には、当該団体競技の選手以外の人物などをモチーフとしたキャラクタをチームに組み入れる動機付けをプレイヤーに与えることができないこととなり、そのようなキャラクタをゲームに登場させた目的が達成できないという問題も生じることが考えられる。

【0012】

【発明が解決しようとする課題】従って、本発明の目的は、上述の問題点を解決し、現実との乖離を最小限に抑制しつつ、チームの構成のバリエーションを高めることができる団体競技をテーマとするビデオゲームプログラム、ビデオゲームプログラムを記録した可読記録媒体、ビデオゲーム方法、及びビデオゲーム装置を実現することをその目的とする。

【0013】

【課題を解決するための手段】本発明は、上記課題を解決したものであり、複数の選手キャラクタにより構成されるチーム間の対戦が展開される団体スポーツゲームを実行させるためのビデオゲームプログラムを記憶したコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、前記コンピュータに、あらかじめ複数の選手キャラクタが用意され、前記あらかじめ用意された複数の選手キャラクタには一種以上の能力を示す能力パラメータが割り当てられるとともに、特殊フラグを割り当てられた特殊キャラクタが少なくとも一以上含まれており、プレイヤーの操作に応答して、前記あらかじめ用意された複数の選手キャラクタを用いて前記チームに対して選手キャラクタの追加または削除を行う制御と、前記団体スポーツゲームの進

行に伴って、少なくとも一の選手キャラクタが参加するイベントを実行する制御と、特定のチームに特殊フラグを割り当てられた特殊キャラクタが属する場合は、当該特定のチームを構成する選手キャラクタに割り当てられた能力パラメータを変更する制御と、前記イベントに参加する選手キャラクタに割り当てられた前記能力パラメータ、又は変更された前記パラメータに従って当該イベントを実行する制御と、当該イベントの実行に伴ってビデオ信号を変化させる制御とを少なくとも行わせるためのビデオゲームプログラムであることを特徴とするコンピュータ読み取り可能な記録媒体であり、これにより、チームを構成する選手キャラクタの少なくとも一部をプレイヤの選択に従って追加、削除しうる団体スポーツゲームにおいて、選手キャラクタに割り当てるべき能力パラメータについての制約を離れた、より自由度の高い能力パラメータの設定が可能となる。

【0014】即ち一般に、団体スポーツゲームに登場させる選手キャラクタに割り当てる能力パラメータには、現実の世界における当該団体スポーツでの状況をゲーム上に反映させ、あるいは、各選手キャラクタのゲーム上での競技能力をある程度均衡させて緊張感のあるゲーム展開を実現するために、一定の制約、乃至基準を設けることが必要である。

【0015】そしてこのような制約、基準から例えれば大きく劣るパラメータを特定の選手キャラクタに仮に割り当てたとしても、かかる選手キャラクタはプレイヤがチーム編成を行う際の選択の対象とされることが期待できない。

【0016】この点を本発明は、所定の選手キャラクタ（特殊キャラクタ）に特殊フラグを割り当て、当該特殊キャラクタがチームに含まれている場合には、チームを構成する選手キャラクタに割り当てられた能力パラメータを変更するものとすることで、上述のような制約、基準から外れた能力パラメータを割り当てた選手キャラクタであっても、プレイヤがチーム編成を行う際に選択の対象とする動機付けを付与し、以ってゲーム制作における選手キャラクタに付与する能力パラメータの設計の自由度を高めたものである。

【0017】本発明における団体スポーツゲームとは、野球やサッカー、バスケットボールなどの団体競技をモチーフとした団体スポーツゲームを対象とするものであるが、野球などのようにチーム間の対戦により競技が進行する団体競技は勿論、テニスや柔道の団体戦のように、個人としての選手間の試合により競技が進行するが、複数回の対戦の繰り返しや勝ち抜き戦形式でチーム間の対戦が進行して勝敗が決定される団体競技、或いは、体操やスキーのジャンプ競技の団体戦のように、各選手の試技結果を総合して勝利チームを決定する団体競技をモチーフとした団体スポーツゲームも対象に含むものである。

【0018】また、本発明においては、プレイヤの選択に従って、ゲーム上で設定されるチームを構成する選手キャラクタを追加、削除することによりチーム編成を行いうる構成されているが、特定のチームのチーム編成を行うに際して、追加する選手キャラクタは、他のチームを構成する選手キャラクタから選択するものとしても良く、あるいは、各チームを構成する選手キャラクタ以外に予備の選手キャラクタを準備しておき、選手キャラクタの追加はかかる予備の選手キャラクタから行うものとしても構わない。

【0019】また、チーム編成における選手キャラクタの削除は、編成対象であるチームを構成する全ての選手キャラクタを対象とするものであってもよく、あるいは、特定の選手キャラクタについては、削除できない設定とすることも可能である。

【0020】更に、ゲームの操作性を高めるために、かかる追加と削除を組み合わせた選手キャラクタの交換をおこなうものとしても構わない。

【0021】また、本発明の団体スポーツゲームにおいては、チームを構成する選手キャラクタは、全てイベントに参加するものとする必要はなく、チームを構成する選手キャラクタから更に選択される特定の選手キャラクタのみがイベントに参加するものとし、残りの選手キャラクタはいわゆる控え選手として扱うものとすることも可能である。

【0022】かかる構成によれば、所定の制約、基準から外れた能力パラメータを付与された選手キャラクタをチームに追加することによりチームの戦力が直ちに影響を受けることを防止し、プレイヤによるチーム編成の自由度を高めることができることが期待できる。

【0023】また、本発明における、能力パラメータの変更は、イベントの実行に際して行われるものとし、更には、実行中のイベントに参加している選手キャラクタに割り当てられた能力パラメータを変更するものとすることが好ましい。

【0024】かかる構成によれば、ゲーム開始時点、あるいは、チームを構成する選手キャラクタの追加、変更を行う毎に特殊パラメータが各チームに属しているか否かを判定し、全ての選手キャラクタの能力パラメータに関するデータを更新する場合と比較して、プログラムをより簡潔なものとすることが出来、また、各選手キャラクタの能力パラメータを記録するための記録容量などのハードウェア資源を節約することが可能となる。

【0025】また、本発明においては、前記一種以上の能力パラメータのいずれかに相当する能力パラメータを識別するために、特殊フラグのそれぞれに少なくとも一種の能力パラメータとの対応関係を設定し、能力パラメータの変更に際しては、チームに属する特殊キャラクタに割り当てられた特殊フラグと対応関係にある能力パラメータを変更するものとすることが可能である。

【0026】かかる構成によれば、特殊フラグを割り当てる特殊キャラクタを個性化し、これによりゲームを一層魅力的なものとすることが可能であり、チーム編成を行う際の特殊キャラクタの選択の目安をプレイヤに与えることが可能となる。

【0027】即ち、例えば短距離走に強い著名人をモチーフとした特殊キャラクタに割り当てる特殊フラグについては、走力に関する能力パラメータと対応関係を設定するものとし、当該特殊キャラクタをチームに追加した場合には、当該チームの選手キャラクタの走力に関する能力パラメータを向上させるものとすれば、当該能力パラメータの向上は、当該著名人は短距離走に強いという事実との関連をもってプレイヤに認識されることとなるため、プレイヤに与えるゲームに対する違和感をより小さいものとすることができます。

【0028】この時、短距離走に強いことが一般に知られている著名人を特殊キャラクタのモチーフとした場合には、走力に関する能力パラメータに関しては、他の選手キャラクタと同等以上のパラメータを割り当てることがゲームのリアリティを高める上では好ましい場合も多いが、当該特殊キャラクタに割り当てられた特殊フラグに基づく能力パラメータの変更により、当該特殊キャラクタの走力に関する能力パラメータまでも変更するものとすると、上記リアリティが損なわれる場合も考えられる。

【0029】従って、本発明においては、能力パラメータを変更する制御を、特殊フラグを割り当てられた特殊キャラクタ以外の選手キャラクタを対象に行われるものとすることが特に好ましい。

【0030】また本発明は、各チームあるいは特定のチームにポイントを割り当てるとともに、各選手あるいは特定のキャラクタに当該選手キャラクタの獲得に要するポイントを割り当て、特定のチームに選手キャラクタを追加した場合は、その選手キャラクタに割り当てられた獲得ポイントを当該特定のチームに割り当てられたポイントから差し引くものとすることが好ましい。

【0031】或いは更に、特定のチームから選手キャラクタを削除した場合は、その選手キャラクタに割り当てられた獲得ポイントを当該特定のチームに割り当てられたポイントに加えるものとすることが好ましい。

【0032】即ち、かかる構成によれば、現実の団体スポーツにおける選手のトレードや新人選手の獲得などをよりリアルに再現し、またチーム編成における戦略性がより高められた団体スポーツゲームを実現することが可能となる。

【0033】この場合、更にゲームの展開やゲームの勝敗などに基づいて、チームに割り当てられるポイントを増減させるものとし、或いは更にチームや選手キャラクタに割り当てられたポイントを金銭の単位でゲーム画面上に表示するものとすることにより、ゲーム性の異なる

向上を達成することができる。

【0034】また更に、本発明においては、各選手キャラクタに、それぞれ異なる能力パラメータを割り当てるにより、各選手キャラクタを個性化することが可能であり、ゲーム進行の多様性を高めることができると、この際、選手キャラクタのそれぞれに名称、背番号、外観などを割り当てるにより、プレイヤによる各選手キャラクタの個性の認識をより容易なものとすることができる。

【0035】この場合、各選手キャラクタに名称、背番号、外観の少なくとも一つを割り当てるとともに、当該名称、背番号、外観が選手キャラクタ毎に相違するものとすることが可能であり、これにより選手キャラクタの一層の個性化を図ることができる。

【0036】また団体スポーツゲームが、現実に存在する団体スポーツをテーマとするものである場合には、選手キャラクタの少なくとも一部に割り当てられる氏名、名称、背番号、あるいは、その外観を、当該団体スポーツに参加する現実の団体に登録された現実の選手の氏名等と同一のものとし、あるいは、現実の選手をモチーフとして作成するものとすることにより、プレイヤに現実の世界における団体スポーツをゲーム上で操作しているかのような臨場感を与えることが可能となる。

【0037】更に、前記特殊キャラクタの少なくとも一部に割り当てられる氏名、名称、あるいは外観については、前記団体スポーツに参加する現実の団体に登録されていない現実の人物や架空の人物キャラクタの氏名、名称と同一のものとし、あるいはそのような人物などをモチーフに作成された外観とすることが可能である。

【0038】かかる構成によれば、現実の世界における団体スポーツをモチーフとしつつ、当該団体スポーツとは直接関係しない現実の人物などを登場させることで、ゲームに登場する選手キャラクタの多様性を高めることができ、当該団体スポーツに興味を持つプレイヤ以外に対しても高いアピール性を有するゲーム制作を可能にするなどの効果を得ることができる。

【0039】更に本発明において、特殊キャラクタに割り当てる能力パラメータは、特殊フラグを割り当てられない選手キャラクタに割り当てられる能力パラメータよりも劣ったものとし、更には、両者に有意の差を設けることにより、特殊キャラクタと特殊フラグを割り当てられない選手キャラクタを明確に差別化することが可能となる。

【0040】かかる構成によれば、現実に存在する団体スポーツをテーマとする団体スポーツゲームの制作に際して、当該団体スポーツを行っている現実の選手をモチーフとして特殊フラグを割り当てられない各選手キャラクタの能力パラメータや氏名、名称、外観などの設定を行い、当該団体スポーツの選手ではない現実の人物などをモチーフとして各特殊キャラクタの能力パラメータや

氏名、名称、外観などの設定を行った場合であっても、現実との乖離が少なく、高いリアリティを備える団体スポーツゲームを実現することができる。

【0041】この場合、特殊キャラクタのモチーフとなる当該団体スポーツの選手ではない現実の人物などとして、様々な消費者層に対して魅力的な人物などを選択することで、より多くの消費者層をブレイヤとして取り込むことが可能となり、また、特殊キャラクタをチームに加入させた場合に他の選手キャラクタの能力パラメータが変更されるものとすることで、能力パラメータにおいて劣る特殊キャラクタであってもチーム編成においてブレイヤが選択する動機付けを与えることが可能となる。

【0042】また更に、本発明は、二以上の特殊キャラクタにより構成される特殊キャラクタグループを設定し、特殊キャラクタグループを構成する全ての特殊キャラクタが特定のチームに属する場合と、当該特殊キャラクタグループを構成する一部の特殊キャラクタのみが特定のチームに属する場合とにおいて、前記能力パラメータを変更する制御における変更の態様が相異するものとすることが出来、これにより、チーム編成を行うに際して、特殊キャラクタグループを構成する特殊キャラクタを収集する楽しみを新たに付加することができる。

【0043】この場合、変更の態様を相異するものとする手法としては、特殊キャラクタグループを構成する全ての特殊キャラクタが特定のチームに属する場合には、能力パラメータの変更の程度を大きくすることや、当該特殊キャラクタグループを構成する特殊キャラクタに割り当てられた複数の能力パラメータを変更し、或いは特殊キャラクタと、特殊フラグを割り当てられていない選手キャラクタ間で能力パラメータに設けた有意の差を解消する態様で特殊キャラクタに割り当てられた能力パラメータを変更するものとすることが考えられる。

【0044】また本発明においては、特殊フラグが選手キャラクタに割り当てられているか否かをブレイヤが確認する手段を備えないものとすることも可能である。

【0045】これにより、ブレイヤがチーム編成において、例えば他の選手キャラクタと比較して能力パラメータに劣る選手キャラクタを選択したとしても、必ずしも当該選手キャラクタには特殊フラグが割り当てられているとは限らず、従って、チームを構成する他の選手キャラクタの能力の変更が行われるとは限らないため、特殊フラグを割り当てられた特殊キャラクタを探求、発見するという新たな楽しみをゲームに付加することが可能となる。

【0046】なお、特殊フラグが選手キャラクタに割り当てられているか否かをブレイヤが確認する手段を備えないものとする手法としては、例えば選手キャラクタに特殊フラグが割り当てられている場合でも当該特殊フラグを画面上表示しない設定とすることや、特殊フラグに基づいて能力パラメータを変更した場合においても、変

更後の能力パラメータを表示しない設定とすることなどが考えられる。

【0047】また、本発明における選手キャラクタの一部を、本発明に係るビデオゲームプログラムが記録された媒体とは異なる媒体やインターネットを介して取得することを可能とすることにより、ゲームにキャラクタの収集という新たな楽しみを付与することができるとともに、現実の団体スポーツ界における新人選手の登場などに対応した選手キャラクタを提供し、或いは他のスポーツ界や芸能界で著名性を獲得した人物などをモチーフとした特殊キャラクタを新たに提供することが可能となる。

【0048】更に、本発明における団体スポーツゲームが、野球をモチーフとしたものである場合には、特殊フラグに基づく変更の対象とする能力パラメータを、打撃、投球、走塁、守備など、現実の野球において試合進行に大きな影響を及ぼすプレーに関する能力パラメータとすることにより、大幅にゲーム性を向上することが可能である。

【0049】上記のビデオゲームプログラムは、磁気ディスク、磁気テープ、CD、DVD、MD、ROMメモリなどのコンピュータ読み取り可能な各種の記録媒体に記録して保管、取扱、流通させることができ、また、コンピュータ、ビデオゲーム機等にインストールさせたり随時読みませたりして利用することができる。

【0050】本発明はまた、複数の選手キャラクタにより構成されるチーム間の対戦が展開される団体スポーツゲームにおいて実行されるイベントの進行を、当該対戦を行うチームに属する特殊キャラクタに割り当てられた特殊フラグに基づいて変更する方法であって、あらかじめ複数の選手キャラクタが用意され、前記あらかじめ用意された複数の選手キャラクタには一種以上の能力を示す能力パラメータが割り当てられるとともに、特殊フラグを割り当てられた特殊キャラクタが少なくとも一以上含まれており、ブレイヤの操作に応答して、前記あらかじめ用意された複数の選手キャラクタを用いて前記チームに対して選手キャラクタの追加または削除を行うステップと、前記団体スポーツゲームの進行に伴って、少なくとも一の選手キャラクタが参加するイベントを実行するステップと、特定のチームに特殊フラグを割り当てられた特殊キャラクタが属する場合は、当該特定のチームを構成する選手キャラクタに割り当てられた能力パラメータを変更するステップと、前記イベントに参加する選手キャラクタに割り当てられた前記能力パラメータ、又は変更された前記パラメータに従って当該イベントを実行するステップと、当該イベントの実行に伴ってビデオ信号を変化させるステップとを備える方法として構成することにより、プログラムや装置面での実装態様を問わず、この方法によって本発明の課題を達成することができる。

【0051】本発明は更に、複数の選手キャラクタにより構成されるチーム間の対戦が展開される団体スポーツゲームを実行させるゲーム装置であって、あらかじめ複数の選手キャラクタが用意され、前記あらかじめ用意された複数の選手キャラクタには一種以上の能力を示す能力パラメータが割り当てられるとともに、特殊フラグを割り当てられた特殊キャラクタが少なくとも一以上含まれており、プレイヤの操作に応答して、前記あらかじめ用意された複数の選手キャラクタを用いて前記チームに對して選手キャラクタの追加または削除を行う手段と、前記団体スポーツゲームの進行に伴って、少なくとも一の選手キャラクタが参加するイベントを実行する手段と、特定のチームに特殊フラグを割り当てられた特殊キャラクタが属する場合は、当該特定のチームを構成する選手キャラクタに割り当てられた能力パラメータを変更する手段と、前記イベントに参加する選手キャラクタに割り当てられた前記能力パラメータ、又は変更された前記パラメータに従って当該イベントを実行する手段と、当該イベントの実行に伴ってビデオ信号を変化させる手段とを備えることを特徴とするゲーム装置として構成することによっても、上記と同様の効果を実現することが可能である。

## 【0052】

【発明の実施の形態】以下では、団体スポーツゲームの一例として、プロ野球ゲームの場合を例にとり本発明の実施の形態を説明する。

【0053】まず、本発明に係るビデオゲーム装置の一実施の形態に係る装置の全体構成、乃至は本発明に係る方法、プログラムを実施するのに好適な装置構成について説明する。

【0054】図1は当該ビデオゲーム装置の内部構成を示すブロック図である。

【0055】図1に示したビデオゲーム装置10は、本発明によるコンピュータプログラムと協働することにより、本発明によるゲーム処理装置として機能する。

【0056】なお、このコンピュータプログラムは、これを格納するDVD等、本発明によるコンピュータ読み取り可能な記憶媒体に記憶されて頒布される。

【0057】また、このコンピュータプログラムを構成する命令シーケンスは、ビデオゲーム装置を制御し、本発明による方法を実施する。

【0058】ビデオゲーム装置10は、典型的には、次に挙げるようないくつかの構成要素からなる。

【0059】まず、ゲーム機本体11が、本発明の対象となる様々なビデオゲームをそれぞれのプログラムにしたがって処理するための主要部となる。

【0060】次に、キーバッド30(二人用で対戦等をする場合には2つとも使用)が、これらのビデオゲームをインタラクティブに操作するための操作部となる。

【0061】最後に、テレビジョンセット(以下に、T

Vセットと称する)35が、スピーカ37付きモニタとしてCRT36等を有することにより音声出力、画面出力といった出力部を構成する。

【0062】この出力部は、別の実施形態では発展的に多様化されており、例えばキーバッドが、振動や圧力を伝えたりにおいて発したりできるようにも構成されていることができる。

【0063】また、本ビデオゲーム装置10は、オプションとして、ネットワーク100と通信するための通信インターフェース部19を備えており、このインターフェースによりネットワーク100を介して他のビデオゲーム装置やゲームサーバーとデータ通信を行う。

【0064】以下、各要素およびそれらの内部要素の機能等についてより詳しく説明する。

【0065】キーバッド30は、ゲーム機ごとに、通常は、2人用対戦モード等のために2個以上備わっている。

【0066】周知のとおり、それぞれ各プレイヤ(オペレータ)が操作可能な複数の釦(例えば、○ボタン、×ボタン、△ボタン、□ボタンなど)およびジョイスティックや十字キー、或いはカーソルキーを有しており、プレイヤは、釦操作やジョイスティック操作により、ゲームのコンテキストに応じた指令(あるいはコンテキストとは無関係な単なる信号)をゲーム機本体11に入力する。

【0067】これらの釦やジョイスティックは、本発明の適用例として以下で説明する野球ゲームの操作においては、投手の投球操作、打者のスwing操作、走者の盗塁操作、野手の捕球/送球操作などをプレイヤの意図した位置関係およびタイミングで入力するために用いられる。

【0068】TVセット35は、ゲーム機本体11から出力されるNTSC、PAL、SECAM等のビデオ信号(映像信号)およびサウンド信号に基づいて、公知のブラウン管関連技術等により、各ゲーム内容(題名、キャラクタ、背景等)、各ゲーム状態(野球のイニング、打者等)、および各ゲーム展開(例えば、走者による盗塁開始からセーフの判定までの一連のモーション等)に応じた映像出力(すなわちブラウン管への二次元画像等の表示)、及びこの映像に合わせたサウンド出を行う。

【0069】ゲーム機本体11は、内部の構成ユニット(12~21)間でデータをやりとりするための内部バス22を有している。

【0070】以下、この内部バスに接続される各ユニットについて、機能ごとに説明する。

【0071】制御部を構成するCPU12およびROM13は、ビデオゲーム装置10全体の制御を司る。

【0072】ゲームの開始時に、プログラムの一部もしくは全部および必要なデータを、DVD-ROM40な

どから、ディスクドライブ18を介してRAM14あるいはHDD15に転送、格納し、以後、このプログラムの命令シーケンス、および画像などの必要なデータを読み出して所定のゲーム処理を実行する。

【0073】作業領域を構成するRAM14およびハードディスクドライブ（以下に、HDDと称する）15も、それぞれ内部バス22に接続される。

【0074】これらの作業領域は、原則的には、当初はDVD-ROM40内にのみに記憶されていたゲームの内容をキャッシュし、ゲームの現在の状態を記憶し、さらにはゲームの展開を示すアニメーション等の動的な生成や複雑な演算を可能にする。

【0075】また、ゲームプログラムや画像などのデータの一部又は全部が、DVD-ROM40からではなくネットワーク100から供給されてもよく、ROM13あるいはHDD15はそれぞれ、一次記憶域、ゲーム供給媒体、又はダウンロード用エリアとしても機能する。

【0076】読み込みやダウンロードの対象となるデータとしては、ゲームプログラム、画像、シナリオ、多次元配列などがある。

【0077】なお、本発明に特徴的なデータ構造については後述する。

【0078】入力インターフェース部21は、やはり内部バス22に接続されており、キーパッド30と他のユニット（12～20）との間のインターフェースを成している。

【0079】サウンド処理部17およびグラフィック処理部16が、入力インターフェース部21と同様に内部バスに接続されており、TVセット35は、これらを介して内部バス22に接続されている。

【0080】ここで、グラフィック処理部16は、TVセット35に送る（アナログ）ビデオ信号を効果的に形成するためのフレームバッファ機能を備えたVRAM23を備えている。

【0081】プログラム実行に伴う制御部からの命令によって、RAM14やHDD15に記憶されていた二次元画像データや、CPU12により動的に生成されたポリゴン線画（あるいはこれにテクスチャマッピングされたもの）などがピットマップ形式でフレームバッファに格納され、これから例えばラスタスキャンにより信号が形成され、これをビデオ信号としてTVセット35へ出力する。

【0082】これにより、TVセット35の表示画面36に、フレームバッファに格納された画像データ等による画像表示が得られる。

【0083】サウンド処理部17は、CPU12からのコマンド、楽譜データ、周波数データ、音量データなどに応じてBGM（バックグラウンドミュージック）や効果音等のサウンド信号を生成し、TVセット35に出力する。

【0084】この出力は、BGMのときはCPU12と非同期で行うことができ、効果音のときはゲーム展開と同期して行うことができる。

【0085】さらに、内部バス22には、DVDディスクドライブ18、通信インターフェース部19およびメモリカードリーダ・ライタ20が接続される。

【0086】DVDディスクドライブ18は、記録媒体であるDVD-ROM40に格納されているゲームプログラム、画像、多次元配列、シナリオ等のデータを読み取ることができる。

【0087】通信インターフェース部19は、図示しない通信バッファを備え、このバッファを介して、CPU12によるコマンド制御の下、ネットワーク100に対し同期あるいは非同期でデータのやりとりを行い、さらにこのデータを内部バスを介して他のユニットとやりとりすることができる。

【0088】メモリカードリーダ・ライタ20は、制御部12の制御にしたがってメモリカード41へのデータ書き込みおよびデータ読み出しを行う。

【0089】メモリカード41に書き込まれるデータとしては、ゲームの途中経過（ゲームの状態）を示すデータや、ゲームの環境設定（一人用／二人用、シミュレーションパラメータ、難易度など）を示すデータなどがある。

【0090】図2は本発明の一実施形態におけるビデオゲーム装置のRAM構成を説明する図である。

【0091】RAM14は、図2に示されているように、プログラム領域14A、画像データ領域14B、選手データ領域14C、ワーク領域14Dを有し、DVDドライブ18がDVDやCD-ROM等のディスク40より読み取ったゲームプログラムや画像データ、選手データを各領域に格納する。

【0092】なお、ゲームプログラムや画像データ、選手データ等はハードディスクドライブ15に格納することもできる。

【0093】図3～図8は本実施の形態において、プレイヤが特定のチーム（球団）を構成する選手キャラクタの追加、削除を行う際に画面上表示される画像イメージの一例を示したものである。

【0094】また、図9～図10は、図3において選択されるチームAを構成する各選手キャラクタ及びチームAを構成する各選手キャラクタとして追加選択しうる選手キャラクタにそれぞれ割り当てられる能力パラメータ及び特殊フラグに関する説明図である。

【0095】以下では、図3～図10に基づいて、チームを構成する選手キャラクタの追加、削除を実行する方法についての一実施態様を説明する。

【0096】なお、ここでは説明上の便宜のため、チーム名、選手キャラクタ名ともに符号をもって表示しているが、現実のプロ野球のチーム名や各チームに所属する

選手名をチーム名、選手キャラクタ名として使用し、特殊キャラクタ名としては、プロ野球のチームには属していない現実の芸能人の名前や他のスポーツの選手名を使用することも可能であり、これにより、よりリアリティの高いプロ野球ゲームを実現することができる。

【0097】図3は、ゲーム開始時点、或いはゲーム中に所定の操作を行うことにより表示される、選手キャラクタの追加、削除を行うべきチームを選択するためのチーム選択画面の画像イメージであり、図中のA～Lは、本実施の形態において対戦を行うチーム名を示しており、図中のチーム名A横に表示されたマークC001は、チームの選択を行うためのカーソルである。

【0098】図3のチーム選択画面が表示される状態においては、上述したキーバッド30には、例えは○ボタンに「選択／決定」、×ボタンに「キャンセル」、十字キーに「カーソル移動」の機能がそれぞれ割り当てられており、プレイヤは選手キャラクタの追加、削除を行う対象となるチーム名横にカーソルC001を表示させるべく十字キーを操作し、その後、○ボタンにより選択、決定を行うことで図4に示す、選択したチームを構成する選手キャラクタの追加、削除を行うためのチーム編成画面に移行する。

【0099】例えは、図3のチーム選択画面において、チームAが選択された場合、図4に示すチーム編成画面が表示される。

【0100】図4～8において、W001は、チームAを構成する各選手キャラクタの名称のリストを表示するウィンドであり、W002は、チームAに獲得（追加）可能な選手キャラクタの名称のリストを表示するウィンドであり、C002は、追加、削除対象となる選手キャラクタを選択するためのカーソルである。

【0101】また、W003は、カーソルC002によりポインティングされている選手キャラクタの種類及び当該選手キャラクタに割り当てられた能力パラメータを表示するためのウィンドである。

【0102】図4～8のチーム編成画面においても、キーバッド30には上記と同様の機能が割り当てられており、十字キーを用いてカーソルC002を移動させて、追加、削除すべき選手キャラクタのポインティング、或いは「決定」、「キャンセル」アイコンの選択などを行い、希望の位置にカーソルC002を表示させた状態で○ボタンを操作することで選手キャラクタの追加、削除を行うことが可能である。

【0103】即ち、図4に示されるようにカーソルC002が選手キャラクタXF1をポインティングしている状態で○ボタンを操作することで、チーム編成画面は図5の表示に移行し、選手キャラクタXF1の周囲に枠を表示して、当該選手キャラクタが選択されたことを示し、再度○ボタンを操作することで、チーム編成画面は図6の表示に移行し、当該選手XF1がチームAに追加

されたことを表示する。

【0104】この状態で十字キーを操作してカーソルC002を決定アイコンに移動させ、○ボタンを操作することで、選手XF1をチームAに追加することが確定し、確定により変更されたデータは、RAMの選手データ領域14Cに格納される。

【0105】一方、図7に示すように、十字キーを操作してカーソルC002をチームAを構成する選手キャラクタのいずれか（ここでは選手AF1）に移動し、この状態で○ボタンを操作することで、チーム編成画面は図8の表示に移行し、当該選手キャラクタAF1がチームAから削除されたことを表示する。

【0106】この状態で十字キーを操作してカーソルC002を決定アイコンに移動させ、○ボタンを操作すれば、上記と同様に、選手キャラクタAF1をチームAから削除することが確定し、確定により変更されたデータは、RAMの選手データ領域14Cに格納される。

【0107】図9は、図4に示すチーム編成画面を選択した時点における、チームAを構成する各選手キャラクタに割り当てられた種類、能力パラメータ、特殊フラグを、図10は、同時点において選択可能な選手キャラクタに割り当てられたポジション、能力パラメータ、特殊フラグをそれぞれ示すものである。

【0108】なお、これらのデータは、図2に示すRAMにおける選手データ領域14Cに格納されている。

【0109】また、図9、図10に示す対応関係を管理するためのプログラム、及び各種のデータ（選手キャラクタに割り当てられた能力パラメータ、種類、特殊フラグなど選手キャラクタに関する情報など）は、DVD-ROM40から供給されるものである。

【0110】ここで、図9、図10に表示されるAF3、XF2、XF3、XP1は特殊キャラクタであって、それぞれ特殊フラグとしてR、D、K、Sが割り当てられており、これらのフラグはそれぞれ、各選手キャラクタに割り当てられる能力パラメータである、走力パラメータ、打力パラメータ、肩力パラメータ、球速パラメータと対応関係が設定されている。

【0111】そして、図3～8から判る通り、特殊フラグに関する情報は画面上表示されない設定とされており、プレイヤは、チーム編成を行う段階においては、どの選手キャラクタが特殊キャラクタであることを知ることは出来ず、これにより、特殊キャラクタを発見、探求する楽しみがゲームに付加されることになる。

【0112】ただし、他の形態として、図4～8に示すウィンドW003等にポインティングされている選手キャラクタについて特殊フラグを表示するものとすることも可能である。

【0113】また本発明は、チームに特殊キャラクタが含まれている場合における選手キャラクタに割り当てられた能力パラメータを変更する時点を問うものではない

が、本実施の形態においては、当該能力パラメータの変更は、図3～8に示すチーム編成のプロセスが完了した時点ではなく、後述のイベント実行の時点において実行するものであり、これにより、選手データ領域14Cのデータ内容の書き換えに伴うプログラム量および処理時間の増大が回避されている。

【0114】また上記した例においては、チームを構成する選手キャラクタの追加、削除を行う場合についてのみ説明したが、追加対象および削除対象の選手キャラクタをボイントティングして○ボタンを操作して選択、確定を行うなどにより、追加と削除を同時に実行する形態である選手キャラクタの交換をも行いうるものとすることも可能である。

【0115】更に上記した例において、ゲームの展開やゲームの勝敗などに基づいて、各チームあるいは特定のチームがポイントや金銭を獲得できる設定とするとともに、各選手キャラクタの獲得のために要するポイントや金銭を設定し、チーム編成において選手キャラクタを追加した場合は、各選手キャラクタに設定された獲得に要するポイントや金銭がチームが獲得したポイントや金銭から差し引かれるものとすることが可能である。

【0116】そして、チーム編成を行う時点において当該チームが有するポイント、或いは金銭の範囲内でのみ選手キャラクタの追加を行い得るものとすることにより、例えば、より高い能力パラメータを設定された選手キャラクタを獲得するためには、より多くのポイントや金銭が必要となるような設定として選手キャラクタの獲得に困難性を設けることが可能である。

【0117】これにより、チーム編成における戦略性を高め、より良いチーム編成、より強いチーム編成などをを行うことに対して高い達成感をプレイヤに与えるゲームとすることができます。

【0118】また更に、チーム編成において特定の選手キャラクタを削除した場合には、当該選手キャラクタを獲得するため要するポイントや金銭が、当該チームが有するポイント、金銭に加算されるものとすることにより、ゲームのリアリティを更に高めることができ

る。

【0119】なおこの場合、チームが有するポイントや金銭を図3、或いは図4～8における所定の位置に、各選手キャラクタの獲得に要するポイントや金銭を図4～8におけるW003などに表示するものとすることも可能であり、これにより、プレイヤがチーム編成を行うに際しての判断の容易化を図ることができる。

【0120】次に、本発明の動作に関する実施形態を図11～15に基づいて説明する。

【0121】図11は、本実施態様に係る野球ゲームにおいて、プレイヤにより操作される、またはCPUが自動的に制御する投手キャラクタPが捕手キャラクタCに向けて投じたボールに対して、プレイヤにより操作され

る、またはCPUが自動的に制御する打席の野手キャラクタFが打撃を行うイベントである、いわゆる投打シーンの画像イメージを示している。

【0122】また、図12、13は、上記投打シーンにおいて実行される投球処理プロセスおよび打撃処理プロセスを示すフローチャートであり、図14は、これらの各イベントが実行される時点における、チームAを構成する各選手キャラクタについての選手キャラクタの種類、能力パラメータ、特殊フラグを示している。

【0123】また、以下の説明では、AF3、XF2、XF3、XF5、XP1はそれぞれ特殊フラグR、D、K、T、Sが割り当てられた特殊キャラクタであり、特殊フラグR、D、K、T、Sはそれぞれ、走力パラメータ、打力パラメータ、肩力パラメータ、長打力パラメータ、球速パラメータと対応関係が設定されているものとする。

【0124】まず投打シーンにおける投球処理について、図12に基づいて説明する。

【0125】投球処理が開始されると、ステップS100における投手キャラクタPに割り当てられた能力パラメータの読み込みに続いて、ステップS101において、操作対象キャラクタである投手キャラクタが属するチームに、投球に関する特殊フラグを割り当てられた特殊キャラクタが存在するか否かの判定が行われ、存在する場合には、ステップS102において当該特殊フラグの種類の確認が行われる。

【0126】投球に関する特殊フラグを割り当てられた特殊キャラクタが存在する場合には、ステップS103において操作対象キャラクタに投球動作を行わせるために必要な操作入力の受付が行われる。

【0127】ここで必要な操作入力には、例えば、投球コースを指定するためのターゲットマークTの位置指定、球種指定、投球タイミングの指定などがあり、プレイヤがキーパッド30の各種操作ボタンを用いて、あるいは、CPU12から直接、操作信号の入力が行われる。

【0128】続いてステップS104において、操作対象キャラクタに特殊フラグが割り当てられているか否かの判断が行われ、特殊フラグが割り当てられていない場合には、処理はステップS105にジャンプし、S102で確認された特殊フラグと対応関係が設定されている能力パラメータを変更する処理が行われた後に、ステップS109において打撃に関する処理が行われる。

【0129】一方、操作対象キャラクタに特殊フラグが割り当てられている場合には、処理はステップS104からステップS107にジャンプし、操作対象キャラクタが属するチームに特殊キャラクタグループに属する全ての選手キャラクタが揃っているか否かの判断が行われる。

【0130】そして、全ての選手キャラクタが揃ってい

る場合は、操作対象キャラクタに割り当てられた投球に関する能力パラメータの全てを変更する処理が行われた後に、ステップS109において投球に関する処理が行われ、揃っていない場合は、能力パラメータを変更する処理は行われることなく、ステップS109において投球に関する処理が行われる。

【0131】ここで操作対象キャラクタが例えば図14におけるAP1である場合は、AP1が属するチームAには、投球に関する特殊フラグであるSを割り当てられた特殊キャラクタXP1が存在するため、S101から順にS102→S103→S104の各ステップが実行される。

【0132】そして、操作対象キャラクタAP1には特殊フラグが割り当てられていないため、処理はステップS105にジャンプし、特殊フラグSと対応関係が設定されている能力パラメータである球速パラメータの変更が行われることとなる。

【0133】これにより、例えば操作対象キャラクタP1の球速パラメータ65に例えば10を加算して75とする変更が行われ、変更された球速パラメータをもってステップS109における打撃に関する処理が実行される。

【0134】ここで、操作対象キャラクタが仮に図14におけるXP1である場合には、XP1には特殊フラグSが割り当てられているため、ステップS104から処理はステップS107にジャンプする。

【0135】そして、特殊キャラクタグループが仮にAF3、XF2、XF3、XP1の4つの特殊キャラクタで構成されているものとすれば、操作対象キャラクタXP1が属するチームAに特殊キャラクタグループを構成する全ての特殊キャラクタが揃っていることとなるため、操作対象キャラクタXP1に割り当てられた投球に関する全ての能力パラメータが変更される。

【0136】即ち、例えば球速パラメータの65、コントロールパラメータ（図14では表示を省略）、変化球の変化率パラメータ（図14では表示を省略）のそれぞれに例えば20を加算した状態で、ステップS109における投球に関する処理が実行される。

【0137】一方、特殊キャラクタグループが仮に、AF3、XF2、XF3、XF5、XP1の5つの特殊キャラクタで構成されているものとすれば、操作対象キャラクタXF2が属するチームAに特殊キャラクタグループを構成する特殊キャラクタの一つ（XF5）が含まれていないこととなるため、処理はステップS107から直接ステップS109にジャンプし、能力パラメータの変更は行われることなく、投球に関する処理が実行される。

【0138】なお、操作対象キャラクタが属するチームに、投球に関する特殊フラグが割り当てられた特殊キャラクタが存在しない場合には、能力パラメータの変更は

行われることなく、ステップS106における投球動作を行わせるために必要な操作入力の受付の後、ステップS109において投球に関する処理が実行される。

【0139】ステップS109の投球に関する処理では、投手キャラクタPが投球モーションを行う画像イメージの表示に続いて、ステップS103又はS106において受け付けられた操作入力に応じた球種、タイミング、或いは投球コースに従ってボールbが捕手キャラクタに向けて移動する画像イメージが表示される。

【0140】この場合における、ボールbの移動速度、或いは移動軌跡は、ステップS100において読み込まれ、或いは、ステップS105又はS108において変更された球速パラメータ、コントロールパラメータ、変化球の切れパラメータに基づいて決定されるものである。

【0141】このため、読み込まれ、或いは変更された球速パラメータ、変化球の切れパラメータ、コントロールパラメータがより高い値であれば、より高い速度、およびより鋭く変化する軌跡をもって、かつ、ステップS102で設定されたコースにより近いコースに従ってボールbが移動する様子が画面上に表示されることとなる。

【0142】一方、これとは逆に、これらのパラメータが低い値であれば、より低速、より緩慢に変化する軌跡をもってボールbが移動する様子が画面上に表示されることとなり、また、ボールbのコースがステップS102で設定されたコースから外れたものとなる確率がより高くなることとなる。

【0143】従って、特殊キャラクタAF3、XF2、XF3、XP1は他の選手キャラクタと比較して能力パラメータが相対的に劣ってはいるが、特殊キャラクタXP1をチーム編成に加えることにより、他の投手キャラクタの球速パラメータが向上されることとなる。

【0144】或いは特殊キャラクタAF3、XF2、XF3、XP1全てをチーム編成に加えることにより、特殊キャラクタXP1の全ての能力パラメータが大幅に上昇することとなる。

【0145】このような構成としたことにより、芸能人や他のスポーツ選手をモデルとする特殊キャラクタに、プロ野球選手をモデルとする他の選手キャラクタよりも劣る能力パラメータを割り当てることによる高いアリティの実現と、これら魅力ある特殊キャラクタをゲーム上に登場させ、チーム編成の対象とすることについてのプレイヤへの動機付けの両立が実現される。

【0146】図13は打撃処理における処理プロセスを説明するフローチャートであるが、基本的には、上述の投球処理における処理プロセスと同様のプロセスが実施される。

【0147】即ち、打撃処理が開始されると、ステップS200における選手キャラクタFに割り当てられた打

撃に関する能力パラメータの読み込みに続いて、ステップS201において、操作対象キャラクタである打席の選手キャラクタが属するチームに、打撃に関する特殊フラグを割り当てられた特殊キャラクタが存在するか否かの判定が行われ、存在する場合には、ステップS202において当該特殊フラグの種類の確認が行われる。

【0148】続いて、ステップS203において操作対象キャラクタに打撃動作を行わせるために必要な操作入力の受付が行われる。

【0149】ここで必要な操作入力には、例えば、打撃カーソルの位置設定、打撃方向、打撃タイミングの指定などがあり、プレイヤがキーパッド30の各種操作ボタンを用いて、あるいは、CPU12から直接、操作信号の入力が行われる。

【0150】続いて、ステップS204において、操作対象キャラクタに特殊フラグが割り当てられているか否かの判断が行われ、特殊フラグが割り当てられていない場合には、処理はステップS205にジャンプし、ステップS202で確認された特殊フラグと対応関係が設定されている能力パラメータを変更する処理が行われた後に、ステップS209において打撃に関する処理が行われる。

【0151】一方、操作対象キャラクタに特殊フラグが割り当てられている場合には、処理はステップS204からステップS207にジャンプし、操作対象キャラクタが属するチームに特殊キャラクタグループに属する全ての選手キャラクタが揃っているか否かの判断が行われる。

【0152】そして、全ての選手キャラクタが揃っている場合には、操作対象キャラクタに割り当てられた打撃に関する能力パラメータの全てを変更する処理が行われた後に、ステップS209において打撃に関する処理が行われ、揃っていない場合は、能力パラメータを変更する処理は行われることなく、ステップS209において打撃に関する処理が行われる。

【0153】ここで操作対象キャラクタが例えば図14におけるAF1である場合は、AF1が属するチームAには、打撃に関する特殊フラグであるDを割り当てられた特殊キャラクタXF2が存在するため、S201から順にS202→S203→S204の各ステップが実行される。

【0154】そして、操作対象キャラクタAF1には特殊フラグが割り当てられていないため、処理はステップS205にジャンプし、特殊フラグDと対応関係が設定されている能力パラメータである打力パラメータの変更が行われることとなる。

【0155】これにより、例えば操作対象キャラクタAF1の打力パラメータ70に例えば10を加算して80とする変更が行われ、変更された打力パラメータをもってステップS209における打撃に関する処理が行われ

る。

【0156】ここで、操作対象キャラクタが仮に図14におけるXF2である場合には、XF2には特殊フラグDが割り当てられているため、ステップS204から処理はステップS207にジャンプする。

【0157】そして、特殊キャラクタグループが仮にAF3、XF2、XF3、XP1の4つの特殊キャラクタで構成されているものとすれば、操作対象キャラクタXF2が属するチームAに特殊キャラクタグループを構成する全ての特殊キャラクタが揃っていることとなるため、操作対象キャラクタXF2に割り当てられる打撃に関する全ての能力パラメータが変更される。

【0158】即ち、例えば打力パラメータの80、長打力パラメータの30、技術力パラメータ（図14では表示を省略）のそれぞれに例えば20を加算した状態で、ステップS209における打撃に関する処理が実行される。

【0159】一方、特殊キャラクタグループが仮に、AF3、XF2、XF3、XF5、XP1の5つの特殊キャラクタで構成されているものとすれば、操作対象キャラクタXF2が属するチームAに特殊キャラクタグループを構成する全ての特殊キャラクタが揃っていないこととなるため、処理はステップS207から直接ステップS209にジャンプし、能力パラメータの変更は行われることなく、打撃に関する処理が実行される。

【0160】なお、操作対象キャラクタが属するチームに、打撃に関する特殊フラグが割り当てられた特殊キャラクタが存在しない場合には、能力パラメータの変更は行われることなく、ステップS206における打撃動作を行わせるために必要な操作入力の受付の後、ステップS209における打撃に関する処理が実行される。

【0161】ステップS209の打撃に関する処理では、投手キャラクタPの投じたボールbが飛来する画像イメージが表示されるとともに、ステップS203又はS206において受け付けられた打撃カーソルの位置設定、打撃方向、打撃タイミングなどの操作入力に基づいて、打者キャラクタFがバットスイングを行う画像イメージが表示される。

【0162】この場合のミート判定や打球の飛距離などは、ステップS200において読み込まれ、或いはステップS205又はS208において変更された打力パラメータ、長打力パラメータなど打撃に関する能力パラメータに基づいて定められるものである。

【0163】このため、読み込まれ、或いは変更された打力パラメータ、長打力パラメータがより高い値であれば、より高い確率でボールbをミートしたとの判定が行われ、また、打球の球速、飛距離はより早くかつ大きいものとして処理される確率が高くなるが、逆にこれらのパラメータが低い値であれば、ミートしたとの判定の確率は低下し、打球の球速、飛距離はより遅くかつ小さい

ものとして処理される確率が高くなることとなる。

【0164】従って、特殊キャラクタAF3、XF2、XF3、XP1は他の選手キャラクタと比較して能力パラメータが相対的に劣ってはいるが、特殊キャラクタXF2をチーム編成に加えることにより、他の選手キャラクタの打力パラメータが向上することとなる。

【0165】或いは、特殊キャラクタAF3、XF2、XF3、XP1全てをチーム編成に加えることにより、特殊キャラクタXP1の打撃に関する全ての能力パラメータが大幅に上昇することとなる。

【0166】このため、芸能人や他のスポーツ選手をモデルとする特殊キャラクタに、プロ野球選手をモデルとする他の選手キャラクタよりも劣る能力パラメータを割り当てるによるアリティの確保と、これら魅力ある特殊キャラクタをゲーム上に登場させ、チーム編成の対象とすることについてのプレイヤへの動機付けの両立が実現される。

【0167】なお、上述と同様の処理は、プロ野球ゲームにおける他のイベントにも同様に適用することが可能である。

【0168】例えば図15は、守備イベントにおける守備処理の処理プロセスを説明するフローチャートであり、守備処理が開始されると、ステップS300における選手キャラクタの能力パラメータの読み込みに続いて、ステップS301において、操作対象キャラクタである野手キャラクタが属するチームに、守備に関する特殊フラグを割り当てられた特殊キャラクタが存在するか否かの判定が行われ、存在する場合には、ステップS302において当該特殊フラグの種類の確認が行われる。

【0169】守備に関する特殊フラグを割り当てられた特殊キャラクタが存在する場合には、ステップS303において操作対象キャラクタに守備動作を行わせるために必要な操作入力の受付が行われる。

【0170】ここで必要な操作入力には、例えば、野手キャラクタの移動や送球方向の指定などがあり、プレイヤがキーパッド30の各種操作ボタンを用いて、あるいは、CPU12から直接、操作信号の入力が行われる。

【0171】続いてステップS304において、操作対象キャラクタに特殊フラグが割り当てられているか否かの判断が行われ、特殊フラグが割り当てられていない場合には、処理はステップS305にジャンプし、ステップS302において確認された特殊フラグと対応関係が設定されている能力パラメータを変更する処理が行われた後に、ステップS309において打撃に関する処理が行われる。

【0172】一方、操作対象キャラクタに特殊フラグが割り当てられている場合には、処理はステップS304からステップS307にジャンプし、操作対象キャラクタが属するチームに特殊キャラクタグループに属する全ての選手キャラクタが揃っているか否かの判断が行われ

る。

【0173】そして、全ての選手キャラクタが揃っている場合には、操作対象キャラクタに割り当てられた守備に関する能力パラメータの全てを変更する処理が行われた後に、ステップS309において守備に関する処理が行われ、揃っていない場合は、能力パラメータを変更する処理は行われることなく、ステップS309において守備に関する処理が行われる。

【0174】ここで操作対象キャラクタが例えば図14におけるAF1である場合は、AF1が属するチームAには、守備に関する特殊フラグであるKが割り当てられた特殊キャラクタXF3が存在するため、S301から順にS302→S303→S304の各ステップが実行される。

【0175】そして、操作対象キャラクタAF1には特殊フラグが割り当てられていないため、処理はステップS305にジャンプし、特殊フラグKと対応関係が設定されている能力パラメータである肩力パラメータの変更が行われることとなる。

【0176】これにより、例えば操作対象キャラクタAF1の肩力パラメータ80に例えば10を加算して90とする変更が行われ、変更された肩力パラメータをもってステップS309における守備に関する処理が実行される。

【0177】ここで、操作対象キャラクタが仮に図14におけるXF3である場合には、XF3には特殊フラグKが割り当てられているため、ステップS304から処理はステップS307にジャンプする。

【0178】そして、特殊キャラクタグループが仮にAF3、XF2、XF3、XP1の4つの特殊キャラクタで構成されているものとすれば、操作対象キャラクタXF3が属するチームAに特殊キャラクタグループを構成する全ての特殊キャラクタが揃っていることとなるため、操作対象キャラクタXF3に割り当てられた守備に関する全ての能力パラメータが変更される。

【0179】即ち、例えば走力パラメータの70、肩力パラメータの70のそれぞれに例えば10を加算した状態で、ステップS309における守備に関する処理が実行される。

【0180】一方、特殊キャラクタグループが仮にAF3、XF2、XF3、XF5、XP1の5つの特殊キャラクタで構成されているものとすれば、操作対象キャラクタXF3が属するチームAに特殊キャラクタグループを構成する全ての特殊キャラクタが揃っていないこととなるため、処理はステップS307から直接ステップS309にジャンプし、能力パラメータの変更は行われることなく、守備に関する処理が実行される。

【0181】なお、操作対象キャラクタが属するチームに、守備に関する特殊フラグが割り当てられた特殊キャラクタが存在しない場合には、能力パラメータの変更は

行われることなく、ステップS306における守備動作を行わせるために必要な操作入力の受付の後、ステップS309において守備に関する処理が実行される。

【0182】そして、ステップS309の守備に関する処理は、上記と同様にステップS300において読み込まれた、或いはステップS303又はS306において変更された守備に関する能力パラメータに基づいて行われる結果、高いリアリティの確保と、魅力ある特殊キャラクタをゲーム上に登場させ、チーム編成の対象とすることについてのプレイヤへの動機付けの両立が実現されることとなる。

【0183】なお、上記した実施形態における能力パラメータやその変更の態様などはあくまで例として示したものであり、本発明は、これらの具体的な態様に限定されるものではない。

【0184】例えば、上記実施形態では、能力パラメータとして数値を用いる例が示したが、これに代えてAA、AA、A、B、Cなどの等級を示す符号を用いることも可能である。

【0185】同様に、能力パラメータの変更についても、上記実施形態では上昇する方向での変更の態様を示したが、条件により、あるいは常に下降する方向で変更する態様も可能であり、能力パラメータの変更幅も、例えば乱数や閾値を用いて決定することも可能である。

【0186】また、上記実施形態ではプロ野球ゲームを例にとり説明したが、本発明は、プロ、アマを問わず、野球、サッカー、バスケットボール、アメリカンフットボール、テニス、アイスホッケー、体操、駅伝など他の団体スポーツをモチーフとした団体スポーツゲームに適用することが可能である。

【0187】また、同様に本発明は、アクションタイプのゲーム、シュミレーションゲームなど様々な形式のゲームに適用することが可能である。

【0188】更に、ゲーム装置の態様としては、ゲーム専用機、アーケード機、パーソナルコンピュータ、携帯電話端末などのいずれにも適用することが可能である。

【0189】そして本発明は、いずれの場合においても上記した実施形態と同様に本発明の効果を得ることが可能である。

【0190】また、上述した実施形態を実現するための手段として、プログラムをDVD-ROM、ハードディスクに記録させていた例を示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、MO、CD-ROM等のコンピュータで読み取り可能な記憶媒体に記録させてもよい。

【0191】また、ハードディスクに上記プログラムをダウンロードする場合にはネットワーク100(図1参照)として、商用ネットワーク、インターネット(インターネット、エクストラネット)等を利用してもよい。

【0192】

【発明の効果】以上の説明から明らかなとおり、本発明によれば、チームを構成する選手キャラクタの少なくとも一部をプレイヤが追加、削除しうる団体スポーツゲームにおいて、特殊フラグを割り当てられた選手キャラクタがチームに属する場合には、当該チームの選手キャラクタに割り当てられた能力パラメータを変更することとしたことにより、ゲームのリアリティを大幅に損なうことなく登場する各選手キャラクタに割り当てる能力パラメータの設計の自由度を高めることができるものである。

【0193】またこれにより、当該団体スポーツゲームのモデルとなった団体スポーツの選手以外の人物、例えば、芸能人や著名人、他のスポーツの選手などをモチーフとした選手キャラクタが登場する団体スポーツゲームを実現することが可能となる。

【0194】更には、能力パラメータを変更する制御は、イベントを実行するときに行うものとすることにより、特殊キャラクタをチームに追加し、あるいはチームから削除する度に、選手キャラクタに割り当てられた能力パラメータについてのデータテーブル全体の書き換える作業を不要とすることが出来、これにより、プログラムステップの簡略化、及びプログラムの処理スピードの向上を図ることが可能となる。

【0195】なお、本発明は、上記した態様に加えて以下の態様によってもその目的を達成することが可能である。

【0196】(態様29) 前記能力パラメータを変更するステップは、前記イベントを実行するときに行われるものであることを特徴とする請求項28(態様28)に記載の方法。

【0197】(態様30) 前記能力パラメータを変更するステップは、実行中のイベントに参加している選手キャラクタに割り当てられた能力パラメータを変更するものであることを特徴とする態様28または29に記載の方法。

【0198】(態様31) 前記特殊フラグのそれぞれは、前記一種以上の能力パラメータのいずれかに相当する特殊キャラクタの能力パラメータを識別するために、少なくとも一種の能力パラメータとの対応関係が設定されており、前記能力パラメータを変更するステップは、チームに属する特殊キャラクタに割り当てられた特殊フラグと対応関係にある能力パラメータを変更するものであることを特徴とする態様28から30のいずれか一項に記載の方法。

【0199】(態様32) 前記能力パラメータを変更するステップは、同一の前記チーム内に前記複数の特殊キャラクタが属する場合に、前記複数の特殊キャラクタ間で自身の特殊キャラクタに割り当てられている特殊フラグで識別される能力を示す、自身以外の特殊キャラクタに割り当てられている能力パラメータを変更させるも

のであることを特徴とする態様28から31のいずれか一項に記載の方法。

【0200】(態様33) 前記チームの少なくとも一部にはポイントが割り当てられてられており、前記選手キャラクタの少なくとも一部には獲得ポイントが割り当てられており、前記選手キャラクタの追加または削除を行うステップにおいて、選手キャラクタを追加した場合には、当該選手キャラクタの追加が行われた前記チームに割り当てられたポイントから、当該選手キャラクタに割り当てられた獲得ポイントを差し引くステップを更備えるを特徴とする態様28から32のいずれか一項に記載の方法。

【0201】(態様34) 前記選手キャラクタの追加または削除を行うステップにおいて、選手キャラクタを削除した場合には、当該選手キャラクタの削除が行われた前記チームに割り当てられたポイントに、当該選手キャラクタに割り当てられた獲得ポイントを加えるステップを更に備えることを特徴とする態様33に記載の方法。

【0202】(態様35) 前記能力バラメータを割り当てるステップは、前記選手キャラクタに、それぞれ異なる能力バラメータを割り当てるものであることを特徴とする態様28から34のいずれか一項に記載の方法。

【0203】(態様36) 前記団体スポーツゲームが、実在の団体スポーツをテーマとするものであり、前記選手キャラクタの少なくとも一部に割り当てられる能力バラメータが、前記実在の団体スポーツに参加する実在の団体に登録された実在の選手の成績に基づいて定められていることを特徴とする態様28から35に記載の方法。

【0204】(態様37) 前記選手キャラクタのそれぞれに名称、背番号、外観の少なくとも一つを割り当てるステップを更に備える方法であって、前記選手キャラクタに割り当てられる名称、背番号、外観が選手毎に相違するものであることを特徴とする態様28から36のいずれか一項に記載の方法。

【0205】(態様38) 前記団体スポーツゲームが、実在の団体スポーツをテーマとするものであり、前記選手キャラクタの少なくとも一部に割り当てられる名称、背番号の少なくとも一方が、前記実在の団体スポーツに参加する実在の団体に登録された実在の選手の名称、背番号と同一であることを特徴とする態様37に記載の方法。

【0206】(態様39) 前記団体スポーツゲームが、実在の団体スポーツをテーマとするものであり、前記選手キャラクタの少なくとも一部に割り当てられる外観が前記実在の団体スポーツに参加する実在の団体に登録された実在の選手をモチーフにして作成されたものであることを特徴とする態様37または38に記載の方法。

【0207】(態様40) 前記団体スポーツゲームが、実在の団体スポーツをテーマとするものであり、前記特殊キャラクタの少なくとも一部に割り当てられる氏名、名称が、前記実在の団体スポーツに参加する実在の団体に登録されていない実在の人物の氏名、名称と同一であることを特徴とする態様28から39に記載の方法。

【0208】(態様41) 前記団体スポーツゲームが、実在の団体スポーツをテーマとするものであり、前記特殊キャラクタの少なくとも一部に割り当てられる外観が、前記実在の団体スポーツに参加する実在の団体に登録されていない実在の人物をモチーフに作成されていることを特徴とする態様28から40に記載の方法。

【0209】(態様42) 前記能力バラメータを割り当てるステップにおいて前記特殊キャラクタに割り当てる能力バラメータは、前記特殊キャラクタ以外の前記選手キャラクタに割り当てる能力バラメータよりも劣ることを特徴とする態様28から41のいずれか一項に記載の方法。

【0210】(態様43) 前記能力バラメータを割り当てるステップは、前記特殊キャラクタに割り当てる能力バラメータと、前記特殊キャラクタ以外の前記選手キャラクタに割り当てる能力バラメータとの間に有意の差を設けるものであることを特徴とする態様28から42のいずれか一項に記載の方法。

【0211】(態様44) 前記特殊フラグが選手キャラクタに割り当てられているか否かをプレイヤが確認する手段を備えないことを特徴とする態様28から43のいずれか一項に記載の方法。

【0212】(態様45) 二以上の前記特殊キャラクタにより構成される特殊キャラクタグループが設定されており、当該特殊キャラクタグループを構成する全ての特殊キャラクタが特定チームに属する場合と、当該特殊キャラクタグループを構成する一部の特殊キャラクタのみが特定チームに属する場合とにおいて、前記能力バラメータを変更するステップにおける変更の態様が相異なることを特徴とする態様28から44のいずれか一項に記載の方法。

【0213】(態様46) 二以上の前記特殊キャラクタにより構成される特殊キャラクタグループが設定されており、当該特殊キャラクタグループを構成する全ての特殊キャラクタが特定チームに属する場合には、当該特殊キャラクタグループを構成する一部の特殊キャラクタのみが特定チームに属する場合と比較して、前記能力バラメータを変更するステップにおける変更の程度が大きいことを特徴とする態様28から45のいずれか一項に記載の方法。

【0214】(態様47) 二以上の前記特殊キャラクタにより構成される特殊キャラクタグループが設定されており、当該特殊キャラクタグループを構成する全ての

特殊キャラクタが特定チームに属する場合には、前記能力バラメータを変更するステップは、特殊キャラクタに割り当てられた複数の能力バラメータを変更するものであることを特徴とする態様28から46のいずれか一項に記載の方法。

【0215】(態様48) 前記能力バラメータを割り当てるステップは、前記特殊キャラクタに割り当てる能力バラメータと、前記特殊キャラクタ以外の前記選手キャラクタに割り当てる能力バラメータとの間に有意の差を設けるものであり、前記能力バラメータを変更するステップは、前記有意の差を解消するものであることを特徴とする態様45から47のいずれか一項に記載の方法。

【0216】(態様49) 態様28から48に記載の方法が提供される媒体とは別個の媒体を通じて、選手キャラクタに関するデータを取得するステップを更に備えることを特徴とする態様28から48に記載の方法。

【0217】(態様50) インターネットを通じて選手キャラクタに関するデータを取得するステップを更に備えることを特徴とする態様28から49に記載の方法。

【0218】(態様51) 前記団体スポーツが野球であり、少なくとも投手キャラクタが参加するイベントが実行される方法であって、前記能力バラメータを変更するステップにおいて、前記投手キャラクタの投球に関する能力バラメータが変更されることを特徴とする態様28から50のいずれか一項に記載の方法。

【0219】(態様52) 前記団体スポーツが野球であり、少なくとも選手キャラクタによる打撃が行われるイベントが実行される方法であって、前記能力バラメータを変更するステップにおいて、前記打撃を行う選手キャラクタの打撃に関する能力バラメータが変更されることを特徴とする態様28から51のいずれか一項に記載の方法。

【0220】(態様53) 前記団体スポーツが野球であり、少なくとも選手キャラクタによる走塁が行われるイベントが実行される方法であって、前記能力バラメータを変更するステップにおいて、前記走塁を行う選手キャラクタの走塁に関する能力バラメータが変更されることを特徴とする態様28から52のいずれか一項に記載の方法。

【0221】(態様54) 前記団体スポーツが野球であり、少なくとも選手キャラクタによる守備が行われるイベントが実行される方法であって、前記能力バラメータを変更するステップにおいて、前記守備を行う選手キャラクタの守備に関する能力バラメータが変更されることを特徴とする態様28から53のいずれか一項に記載の方法。

【0222】(態様56) 前記能力バラメータを変更する手段は、前記イベントを実行するときに、能力バラ

メータの変更を行うものであることを特徴とする請求項29(態様55)に記載のゲーム装置。

【0223】(態様57) 前記能力バラメータを変更する手段は、実行中のイベントに参加している選手キャラクタに割り当てられた能力バラメータを変更するものであることを特徴とする態様55または56に記載のゲーム装置。

【0224】(態様58) 前記特殊フラグのそれぞれは、前記一種以上の能力バラメータのいずれかに相当する特殊キャラクタの能力バラメータを識別するために、少なくとも一種の能力バラメータとの対応関係が設定されており、前記能力バラメータを変更する手段は、チームに属する特殊キャラクタに割り当てられた特殊フラグと対応関係にある能力バラメータを変更するものであることを特徴とする態様55から57のいずれか一項に記載のゲーム装置。

【0225】(態様59) 前記能力バラメータの変更は、同一の前記チーム内に前記複数の特殊キャラクタが属する場合に、前記複数の特殊キャラクタ間で自身の特殊キャラクタに割り当てられている特殊フラグで識別される能力を示す、自身以外の特殊キャラクタに割り当てられている能力バラメータを変更させるものであることを特徴とする態様55から58のいずれか一項に記載のゲーム装置。

【0226】(態様60) 前記チームの少なくとも一部にはポイントが割り当てられており、前記選手キャラクタの少なくとも一部には獲得ポイントが割り当てられており、前記選手キャラクタの追加または削除を行う手段において、選手キャラクタを追加した場合は、当該選手キャラクタの追加が行われた前記チームに割り当てられたポイントから、当該選手キャラクタに割り当てられた獲得ポイントを差し引く手段を更に備えることを特徴とする態様55から59のいずれか一項に記載のゲーム装置。

【0227】(態様61) 前記選手キャラクタの追加または削除を行う手段において、選手キャラクタを削除した場合には、当該選手キャラクタの削除が行われた前記チームに割り当てられたポイントに、当該選手キャラクタに割り当てられた獲得ポイントを加える手段を更に備えることを特徴とする態様60に記載のゲーム装置。

【0228】(態様62) 前記能力バラメータを割り当てる手段は、前記選手キャラクタに、それぞれ異なる能力バラメータを割り当てるものであることを特徴とする態様55から61のいずれか一項に記載のゲーム装置。

【0229】(態様63) 前記団体スポーツゲームが、実在の団体スポーツをテーマとするものであり、前記選手キャラクタの少なくとも一部に割り当てられる能力バラメータが、前記実在の団体スポーツに参加する実在の団体に登録された実在の選手の成績に基づいて定め

られていることを特徴とする態様55から62に記載のゲーム装置。

【0230】(態様64) 前記選手キャラクタのそれに名称、背番号、外観の少なくとも一つを割り当てる手段を更に備えるゲーム装置であって、前記選手キャラクタに割り当たる名称、背番号、外観が選手毎に相違するものであることを特徴とする態様55から63のいずれか一項に記載のゲーム装置。

【0231】(態様65) 前記団体スポーツゲームが、実在の団体スポーツをテーマとするものであり、前記選手キャラクタの少なくとも一部に割り当たる名稱、背番号の少なくとも一方が、前記実在の団体スポーツに参加する実在の団体に登録された実在の選手の名稱、背番号と同一であることを特徴とする態様64に記載のゲーム装置。

【0232】(態様66) 前記団体スポーツゲームが、実在の団体スポーツをテーマとするものであり、前記選手キャラクタの少なくとも一部に割り当たる外観が前記実在の団体スポーツに参加する実在の団体に登録された実在の選手をモチーフにして作成されたものであることを特徴とする態様64または65に記載のゲーム装置。

【0233】(態様67) 前記団体スポーツゲームが、実在の団体スポーツをテーマとするものであり、前記特殊キャラクタの少なくとも一部に割り当たる氏名、名稱が、前記実在の団体スポーツに参加する実在の団体に登録されていない実在の人物の氏名、名稱と同一であることを特徴とする態様55から66に記載のゲーム装置。

【0234】(態様68) 前記団体スポーツゲームが、実在の団体スポーツをテーマとするものであり、前記特殊キャラクタの少なくとも一部に割り当たる外観が、前記実在の団体スポーツに参加する実在の団体に登録されていない実在の人物をモチーフに作成していることを特徴とする態様55から67に記載のゲーム装置。

【0235】(態様69) 前記能力パラメータを割り当てる手段において前記特殊キャラクタに割り当てる能力パラメータは、前記特殊キャラクタ以外の前記選手キャラクタに割り当てる能力パラメータよりも劣ることを特徴とする態様55から68のいずれか一項に記載のゲーム装置。

【0236】(態様70) 前記能力パラメータを割り当てる手段は、前記特殊キャラクタに割り当てる能力パラメータと、前記特殊キャラクタ以外の前記選手キャラクタに割り当てる能力パラメータとの間に有意の差を設けるものであることを特徴とする態様55から69のいずれか一項に記載のゲーム装置。

【0237】(態様71) 前記特殊フラグが選手キャラクタに割り当たっているか否かをプレイヤが確認す

る手段を備えないことを特徴とする態様55から70のいずれか一項に記載のゲーム装置。

【0238】(態様72) 二以上の前記特殊キャラクタにより構成される特殊キャラクタグループが設定されており、当該特殊キャラクタグループを構成する全ての特殊キャラクタが特定チームに属する場合と、当該特殊キャラクタグループを構成する一部の特殊キャラクタのみが特定チームに属する場合において、前記能力パラメータを変更する手段における変更の態様が相異なることを特徴とする態様55から71のいずれか一項に記載のゲーム装置。

【0239】(態様73) 二以上の前記特殊キャラクタにより構成される特殊キャラクタグループが設定されており、当該特殊キャラクタグループを構成する全ての特殊キャラクタが特定チームに属する場合には、当該特殊キャラクタグループを構成する一部の特殊キャラクタのみが特定チームに属する場合と比較して、前記能力パラメータを変更する手段における変更の程度が大きいことを特徴とする態様55から72のいずれか一項に記載のゲーム装置。

【0240】(態様74) 二以上の前記特殊キャラクタにより構成される特殊キャラクタグループが設定されており、当該特殊キャラクタグループを構成する全ての特殊キャラクタが特定チームに属する場合には、前記能力パラメータを変更する手段は、特殊キャラクタに割り当たる複数の能力パラメータを変更するものであることを特徴とする態様55から73のいずれか一項に記載のゲーム装置。

【0241】(態様75) 前記能力パラメータを割り当てる手段は、前記特殊キャラクタに割り当てる能力パラメータと、前記特殊キャラクタ以外の前記選手キャラクタに割り当てる能力パラメータとの間に有意の差を設けるものであり、前記能力パラメータを変更する手段は、前記有意の差を解消することを特徴とする態様72から74のいずれか一項に記載のゲーム装置。

【0242】(態様76) 態様55から75に記載のゲーム装置が提供される媒体とは別個の媒体を通じて、選手キャラクタに関するデータを取得する手段を更に備えることを特徴とする態様55から75に記載のゲーム装置。

【0243】(態様77) インターネットを通じて選手キャラクタに関するデータを取得する手段を更に備えることを特徴とする態様55から76に記載のゲーム装置。

【0244】(態様78) 前記団体スポーツが野球であり、少なくとも投手キャラクタが参加するイベントが実行されるゲーム装置であって、前記能力パラメータを変更する手段において、前記投手キャラクタの投球に関する能力パラメータが変更されることを特徴とする態様

55から77のいずれか一項に記載のゲーム装置。

【0245】(態様79) 前記団体スポーツが野球であり、少なくとも選手キャラクタによる打撃が行われるイベントが実行されるゲーム装置であって、前記能力パラメータを変更する手段において、前記打撃を行う選手キャラクタの打撃に関する能力パラメータが変更されることを特徴とする態様55から78のいずれか一項に記載のゲーム装置。

【0246】(態様80) 前記団体スポーツが野球であり、少なくとも選手キャラクタによる走塁が行われるイベントが実行されるゲーム装置であって、前記能力パラメータを変更する手段において、前記走塁を行う選手キャラクタの走塁に関する能力パラメータが変更されることを特徴とする態様55から79のいずれか一項に記載のゲーム装置。

【0247】(態様81) 前記団体スポーツが野球であり、少なくとも選手キャラクタによる守備が行われるイベントが実行されるゲーム装置であって、前記能力パラメータを変更する手段において、前記守備を行う選手キャラクタの守備に関する能力パラメータが変更されることを特徴とする態様55から80のいずれか一項に記載のゲーム装置。

【0248】(態様83) 前記能力パラメータを変更する制御は、前記イベントを実行するときに行われるものであることを特徴とする請求項30(態様82)に記載のビデオゲームプログラム。

【0249】(態様84) 前記能力パラメータを変更する制御は、実行中のイベントに参加している選手キャラクタに割り当てられた能力パラメータを変更するものであることを特徴とする態様82または83に記載のビデオゲームプログラム。

【0250】(態様85) 前記特殊フラグのそれぞれは、前記一種以上の能力パラメータのいずれかに相当する特殊キャラクタの能力パラメータを識別するために、少なくとも一種の能力パラメータとの対応関係が設定されており、前記能力パラメータを変更する制御は、チームに属する特殊キャラクタに割り当てられた特殊フラグと対応関係にある能力パラメータを変更するものであることを特徴とする態様82から84のいずれか一項に記載のビデオゲームプログラム。

【0251】(態様86) 前記能力パラメータを変更する制御は、同一の前記チーム内に前記複数の特殊キャラクタが属する場合に、前記複数の特殊キャラクタ間で自身の特殊キャラクタに割り当てられている特殊フラグで識別される能力を示す、自身以外の特殊キャラクタに割り当てられている能力パラメータを変更させるものであることを態様82から85のいずれか一項に記載のビデオゲームプログラム。

【0252】(態様87) 前記チームの少なくとも一部にはポイントが割り当てられており、前記選手

キャラクタの少なくとも一部には獲得ポイントが割り当てられており、前記選手キャラクタの追加または削除を行う制御において、前記ポイントが割り当てられたチームに前記獲得ポイントが割り当てられた選手キャラクタが追加された場合には、コンピュータに、当該選手キャラクタが追加されたチームに割り当てられたポイントから、当該選手キャラクタに割り当てられた獲得ポイントを差し引く制御を更に行わせることを特徴とする態様82から86のいずれか一項に記載のビデオゲームプログラム。

【0253】(態様88) 前記選手キャラクタの追加または削除を行う制御において、前記ポイントが割り当てられたチームから前記獲得歩インチが割り当てられた選手キャラクタが削除された場合には、コンピュータに、当該選手キャラクタが削除されたチームに割り当てられたポイントに、当該選手キャラクタに割り当てられた獲得ポイントを加える制御を更に行わせることを特徴とする態様87に記載のビデオゲームプログラム。

【0254】(態様89) 前記能力パラメータを割り当てる制御は、前記選手キャラクタに、それぞれ異なる能力パラメータを割り当てるものであることを特徴とする態様82から88のいずれか一項に記載のビデオゲームプログラム。

【0255】(態様90) 前記団体スポーツゲームが、実在の団体スポーツをテーマとするものであり、前記選手キャラクタの少なくとも一部に割り当てられる能力パラメータが、前記実在の団体スポーツに参加する実在の団体に登録された実在の選手の成績に基づいて定められていることを特徴とする態様82から89に記載のビデオゲームプログラム。

【0256】(態様91) コンピュータに、前記選手キャラクタのそれぞれに名称、背番号、外観の少なくとも一つを割り当てる制御を更に行わせるビデオゲームプログラムであって、前記選手キャラクタに割り当てられる名称、背番号、外観が選手毎に相違するものであることを特徴とする態様82から90のいずれか一項に記載のビデオゲームプログラム。

【0257】(態様92) 前記団体スポーツゲームが、実在の団体スポーツをテーマとするものであり、前記選手キャラクタの少なくとも一部に割り当てる名称、背番号の少なくとも一方が、前記実在の団体スポーツに参加する実在の団体に登録された実在の選手の名称、背番号と同一であることを特徴とする態様91に記載のビデオゲームプログラム。

【0258】(態様93) 前記団体スポーツゲームが、実在の団体スポーツをテーマとするものであり、前記選手キャラクタの少なくとも一部に割り当てる外観が前記実在の団体スポーツに参加する実在の団体に登録された実在の選手をモチーフにして作成されたものであることを特徴とする態様91または92に記載のビデ

オゲームプログラム。

【0259】(態様94) 前記団体スポーツゲームが、実在の団体スポーツをテーマとするものであり、前記特殊キャラクタの少なくとも一部に割り当てる氏名、名称が、前記実在の団体スポーツに参加する実在の団体に登録されていない実在の人物の氏名、名称と同一であることを特徴とする態様91から93に記載のビデオゲームプログラム。

【0260】(態様95) 前記団体スポーツゲームが、実在の団体スポーツをテーマとするものであり、前記特殊キャラクタの少なくとも一部に割り当てる外観が、前記実在の団体スポーツに参加する実在の団体に登録されていない実在の人物をモチーフに作成していることを特徴とする態様82から94に記載のビデオゲームプログラム。

【0261】(態様96) 前記能力パラメータを割り当てる制御において前記特殊キャラクタに割り当てる能力パラメータは、前記特殊キャラクタ以外の前記選手キャラクタに割り当てる能力パラメータよりも劣ることを特徴とする態様82から95のいずれか一項に記載のビデオゲームプログラム。

【0262】(態様97) 前記能力パラメータを割り当てる制御は、前記特殊キャラクタに割り当てる能力パラメータと、前記特殊キャラクタ以外の前記選手キャラクタに割り当てる能力パラメータとの間に有意の差を設けるものであることを特徴とする態様82から96のいずれか一項に記載のビデオゲームプログラム。

【0263】(態様98) 前記特殊フラグが選手キャラクタに割り当てられているか否かをブレイヤが確認する制御を備えないことを特徴とする態様82から97のいずれか一項に記載のビデオゲームプログラム。

【0264】(態様99) 二以上の前記特殊キャラクタにより構成される特殊キャラクタグループが設定されており、当該特殊キャラクタが特定チームに属する場合と、当該特殊キャラクタグループを構成する一部の特殊キャラクタのみが特定チームに属する場合において、前記能力パラメータを変更する制御における変更の態様が相異することを特徴とする態様82から98のいずれか一項に記載のビデオゲームプログラム。

【0265】(態様100) 二以上の前記特殊キャラクタにより構成される特殊キャラクタグループが設定されており、当該特殊キャラクタグループを構成する全ての特殊キャラクタが特定チームに属する場合には、当該特殊キャラクタグループを構成する一部の特殊キャラクタのみが特定チームに属する場合と比較して、前記能力パラメータを変更する制御における変更の程度が大きいことを特徴とする態様82から99のいずれか一項に記載のビデオゲームプログラム。

【0266】(態様101) 二以上の前記特殊キャラ

クタにより構成される特殊キャラクタグループが設定されており、当該特殊キャラクタグループを構成する全ての特殊キャラクタが特定チームに属する場合には、前記能力パラメータを変更する制御は、特殊キャラクタに割り当てる複数の能力パラメータを変更するものであることを特徴とする態様82から100のいずれか一項に記載のビデオゲームプログラム。

【0267】(態様102) 前記能力パラメータを割り当てる制御は、前記特殊キャラクタに割り当てる能力パラメータと、前記特殊キャラクタ以外の前記選手キャラクタに割り当てる能力パラメータとの間に有意の差を設けるものであり、前記能力パラメータを変更する制御は、前記有意の差を解消するものであることを特徴とする態様99から101のいずれか一項に記載のビデオゲームプログラム。

【0268】(態様103) コンピュータに、態様82から102に記載のビデオゲームプログラムが提供される媒体とは別個の媒体を通じて、選手キャラクタに関するデータを取得する制御を更に行わせることを特徴とする態様82から102に記載のビデオゲームプログラム。

【0269】(態様104) コンピュータに、インターネットを通じて選手キャラクタに関するデータを取得する制御を更に行わせることを特徴とする態様82から103に記載のビデオゲームプログラム。

【0270】(態様105) 前記団体スポーツが野球であり、少なくとも投手キャラクタが参加するイベントが実行されるビデオゲームプログラムであって、前記能力パラメータを変更する制御において82から104のいずれか一項に記載のビデオゲームプログラム。

【0271】(態様106) 前記団体スポーツが野球であり、少なくとも選手キャラクタによる打撃が行われるイベントが実行されるビデオゲームプログラムであって、前記能力パラメータを変更する制御において、前記打撃を行う選手キャラクタの打撃に関する能力パラメータが変更されることを特徴とする態様82から105のいずれか一項に記載のビデオゲームプログラム。

【0272】(態様107) 前記団体スポーツが野球であり、少なくとも選手キャラクタによる走塁が行われるイベントが実行されるビデオゲームプログラムであって、前記能力パラメータを変更する制御において、前記走塁を行う選手キャラクタの走塁に関する能力パラメータが変更されることを特徴とする態様82から106のいずれか一項に記載のビデオゲームプログラム。

【0273】(態様108) 前記団体スポーツが野球であり、少なくとも選手キャラクタによる守備が行われるイベントが実行されるビデオゲームプログラムであって、前記能力パラメータを変更する制御において、前記守備を行う選手キャラクタの守備に関する能力パラメータが変更されることを特徴とする態様82から107の

いざれか一項に記載のビデオゲームプログラム。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施の形態におけるビデオゲーム装置の内部構成を示すブロック図である。

【図2】本発明の一実施の形態におけるビデオゲーム装置のRAM構成を説明する図である。

【図3】チーム選択画面を示す説明図である。

【図4】選手キャラクタの追加、削除画面を示す説明図である。

【図5】選手キャラクタの追加、削除画面を示す説明図である。

【図6】選手キャラクタの追加、削除画面を示す説明図である。

【図7】選手キャラクタの追加、削除画面を示す説明図である。

【図8】選手キャラクタの追加、削除画面を示す説明図である。

【図9】チームAを構成する各選手キャラクタ割り当てられる能力パラメータ及び特殊フラグに関する説明図である。

【図10】チームAを構成する各選手キャラクタとして追加選択しうる選手キャラクタに割り当てられる能力パラメータ及び特殊フラグに関する説明図である。

【図11】投打シーンの画像イメージを示す説明図である。

【図12】投打シーンにおいて実行される投球処理プロセスを示すフローチャートである。

【図13】投打シーンにおいて実行される打撃処理プロセスを示すフローチャートである。

【図14】投打シーン実行時における、チームAを構成する各選手キャラクタの種類、能力パラメータ、特殊フラグを示す説明図である。

【図15】守備シーンにおいて実行される守備処理プロ\*

\* セスを示すフローチャートである。

【符号の説明】

10 ビデオゲーム装置

11 ゲーム機本体

12 制御部

14 A プログラム領域

14 D ワーク領域

14 B 画像データ領域

14 C 選手データ領域

15 ハードディスクドライブ

16 グラフィック処理部

17 サウンド処理部

18 ディスクドライブ

18 ドライブ

19 通信インターフェース部

20 メモリカードリーダ・ライタ

21 入力インターフェース部

22 内部バス

30 キーパッド

20 35 テレビジョンセット

36 表示画面

37 スピーカ

40 ディスク

41 メモリカード

100 ネットワーク

F 打者キャラクタ

P 投手キャラクタ

C 捕手キャラクタ

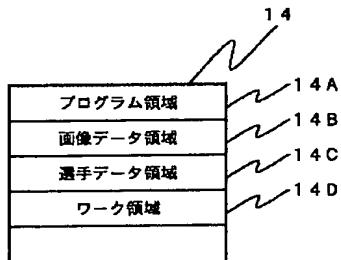
T ターゲットマーク

b ボール

C001, C002 カーソル

W001, W002, W003 ウィンド

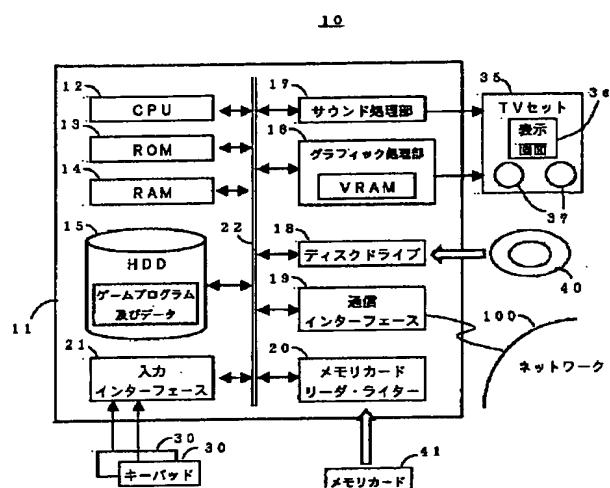
【図2】



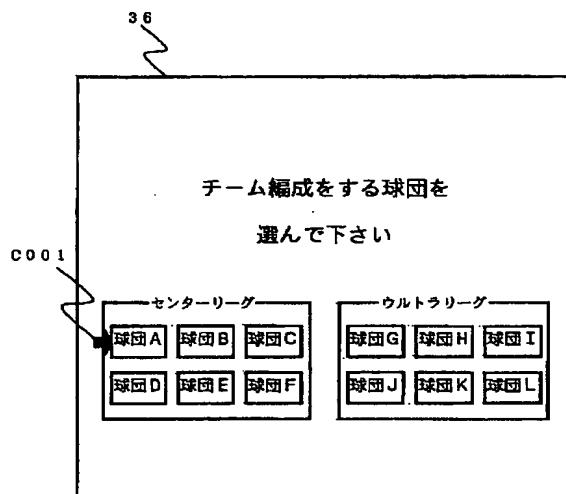
【図9】

選手名	種類	打力	長打力	走力	肩力	球速		特殊 フラグ
AF1	野手	70	50	60	80	—	...	なし
AF2	野手	50	90	30	30	—	...	なし
AF3	野手	15	10	60	20	—	...	只
AF4	野手	60	70	80	50	—	...	なし
1		!	!	!	!	!	!	!
AP1	投手	40	30	50	85	65	...	なし
AP2	投手	30	20	30	80	80	...	なし
AP3	投手	50	20	70	75	70	...	なし
1		!	!	!	!	!	!	!

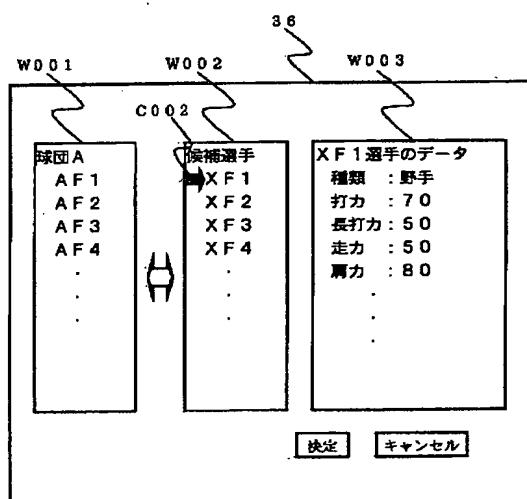
【図1】



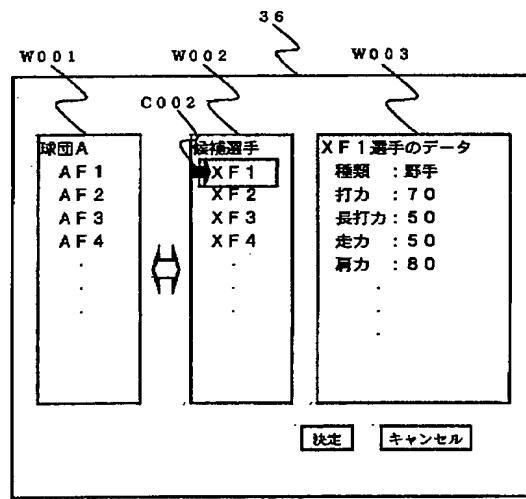
【図3】



【図4】



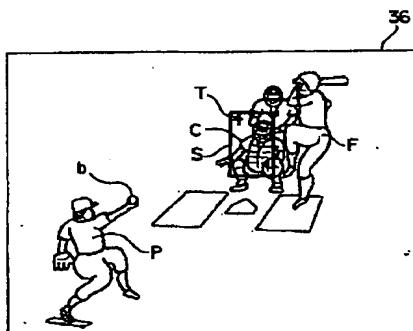
【図5】



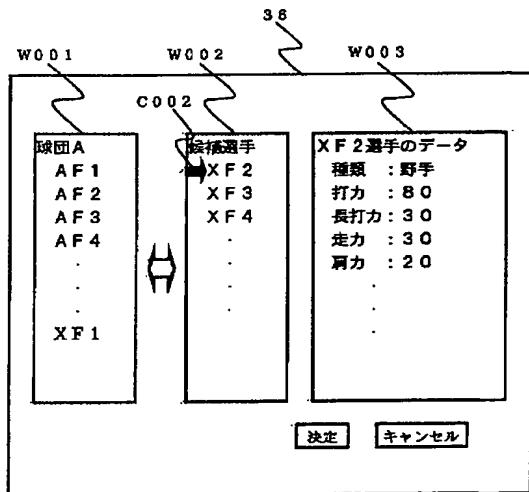
【図10】

選手名	種類	打力	長打力	走力	肩力	球速		特殊 フラグ
XF1	野手	70	50	50	80	—	...	なし
XF2	野手	80	30	30	20	—	...	D
XF3	野手	10	20	20	80	—	...	K
XF4	野手	80	60	70	70	—	...	なし
XF5	野手	30	80	20	15	—	...	T
XP1	投手	10	10	20	60	80	...	S
XP2	投手	30	20	30	80	80	...	なし

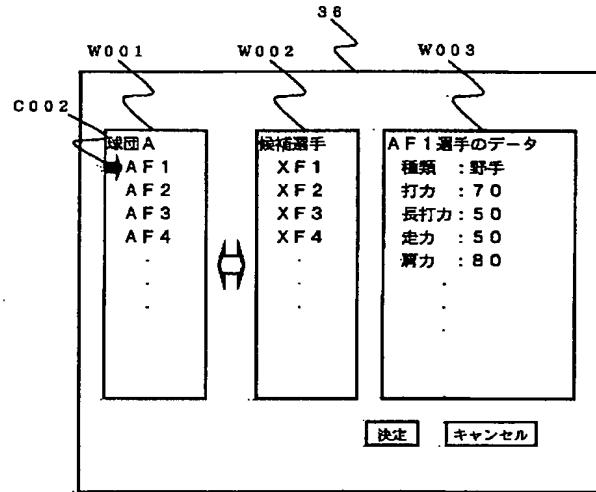
【図11】



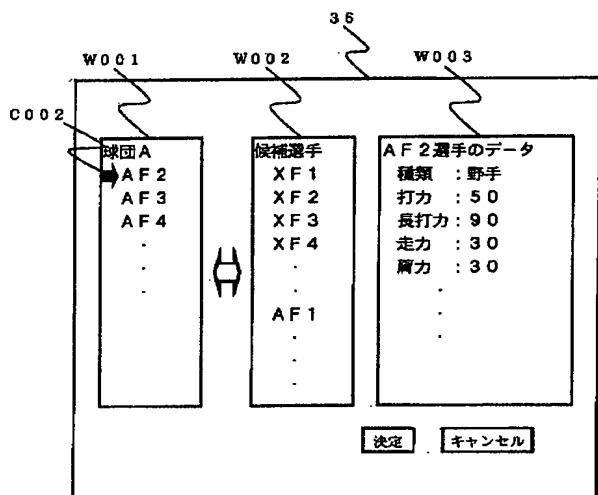
【図6】



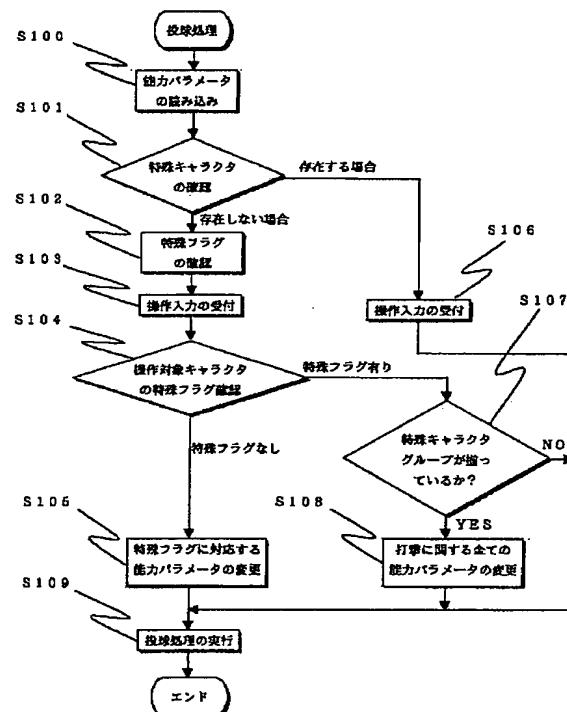
【図7】



【図8】



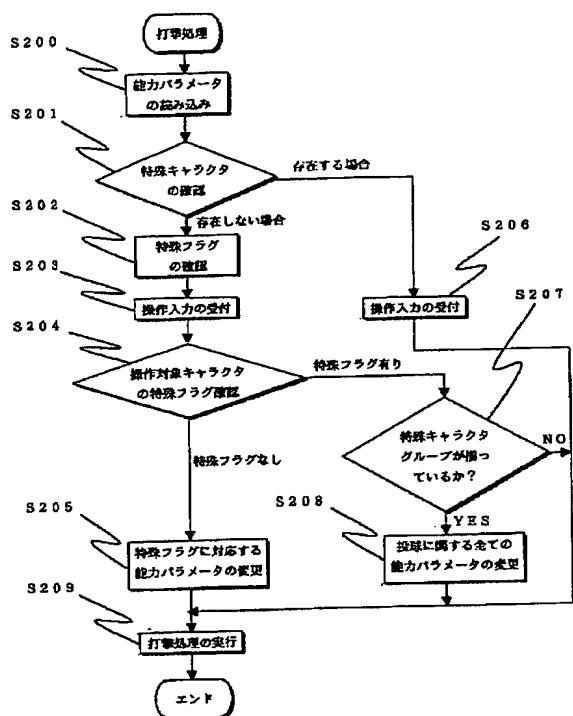
【図12】



【図14】

選手名	種類	打力	長打力	走力	肩力	球速		特殊 フラグ
AF1	野手	70	60	50	80	—	...	なし
AF2	野手	50	90	30	30	—	...	なし
AF3	野手	15	10	80	20	—	...	R
AF4	野手	60	70	80	50	—	...	なし
XF1	野手	70	50	50	80	—	...	なし
XF2	野手	60	90	30	30	—	...	D
XF3	野手	80	60	70	70	—	...	K
AP1	投手	40	30	50	85	65	...	なし
AP2	投手	30	20	30	80	80	...	なし
AP3	投手	50	20	70	75	70	...	なし
XP1	投手	40	30	50	85	65	...	S
XP2	投手	30	20	30	80	80	...	なし

【図13】



【図15】

